

2'95€

200 JUEGOS COMENTADOS | TODO POKÉMON | 500 TRUCOS
REVISTA OFICIAL: GAMECUBE | GB ADVANCE | GB COLOR

Nintendo®

**GRATIS
PÓSTER GIGANTE**



**¡¡GENIAL REGALO!!
MAPAS DE
POKÉMON
RUBÍ Y ZAFIRO**

**¡¡Conviértete en el mejor
entrenador de Rubí y Zafiro!!**

¡LOS MEJORES TRUCOS POKÉMON!

**TOP
SECRET**
SÓLO PARA MAESTROS

**GUÍA DE
COMPRAS**
Los mejores juegos
para GameCube,
Game Boy Color
y GB Advance



Nº 133
DIC.

¡¡20 NUEVOS JUEGAZOS PARA GAMECUBE Y GBA!!

POKÉMON PINBALL



MARIO KART DD



NEED FOR SPEED



TRUE CRIME



Prince of Persia

LAS ARENAS DEL TIEMPO™

Próximamente a la venta
www.prince-of-persia.com





7+

www.pegi.info



Totalmente en castellano

Powered by



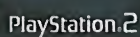
Juégallo en tu móvil en:
www.gameloft.com



UBISOFT™

GAME BOY ADVANCE™

UBISOFT S.A. Complejo Europa Empresarial. Edificio Londres. Playa de Liencres 2. Planta 1ª. Ctra. N-VI Km. 24. 28230 Las Rozas (Madrid). Tel.: 00 34 916 404 600. www.ubisoft.es
© 2003 Ubisoft Entertainment. Basado en Prince of Persia creado por Jordan Mechner. Todos los derechos reservados. Ubisoft y el logo de Ubisoft son marcas registradas de Ubisoft Entertainment en U.S. y otros países. Prince of Persia y Prince of Persia Las Arenas del Tiempo son marcas registradas de Jordan Mechner usadas bajo licencia por Ubisoft Entertainment.



Space invader



Los mejores delanteros siempre saben como encontrar los huecos.
Ganar distancia, zafarse y dejar atrás su marcador.
Sólo entonces haz el pase definitivo.

Marca la diferencia. Con el revolucionario Control del **JUEGO SIN BALÓN**



Somos el deporte

PORTADA

¡¡Tenemos los 30 TRUCOS MEJOR GUARDADOS de Pokémon Rubí y Zafiro!!

Estos trucos son para MAESTROS. No le vamos a revelar estos grandes secretos a cualquiera, eso seguro...

ESTÚDIATE
LA GUÍA DE
COMPRAS
pág. 88

PÁGINA 106



NUEVOS
MAPAS DE
RUBÍ Y
ZAFIRO

CONCURSOS

BILLY HATCHER

Regalamos 500 demos jugables del juego de Sega
PÁGINA 28

POKÉMON PINBALL

22 juegos de GBA, 11 paks Pokémon y 198 relojes
PÁGINA 72

SOUL CALIBUR II

¡¡Tenemos 15 juegos para que los disfrutes en GameCube!!
PÁGINA 95

BUSCANDO A NEMO

¡¡15 juegos para GBA y 15 mochilas de la película!!
PÁGINA 85

VIEWTIFUL JOE

¡¡20 juegos para GameCube y 20 camisetas flipantes!!
PÁGINA 97

REPORTAJE



Es el momento de tener NINTENDO. ¡Aprovéchate!

Aquí tienes los últimos paks, las novedades, los precios... todo lo que necesitas para vivir Nintendo.

PÁGINA 12

NOVEDADES

MARIO KART, la velocidad llega por partida doble

Te vas a enterar, chaval. En el nuevo Mario Kart tú conduces y tu amigo se encarga de los ítems.

PÁGINA 30

SUSCRÍBETE
A LA REVISTA
pág. 105

NOVEDADES

Métete en la piel de un poli sin escrúpulos en TRUE CRIME

Coches, acción y tiros con la ciudad de Los Angeles como escenario. ¡Toma ya!

PÁGINA 34



NOTICIAS	4
REPORTAJE	10
El momento Nintendo	10
AVANCES	16
R Racing Evolution	16
Killer 7	18
PREVIEWS	20
Mario Party 5	20
Harry Potter Quidditch	22
Los Sims toman la calle	24
Tony Hawk's Underground	26

NOVEDADES	30
Mario Kart Double Dash!!	30
True Crime	34
Need for Speed Underground	38
Buscando a Nemo	40
El Retorno del Rey	42
Batman Rise of Sin Tzu	46
Need for Speed	46
Hobbit GC	48
FIFA 2004	50
1080 Avalanche	52
SSX3	64
XIII	66
Billy Hatcher	70

Worms 3D	72
Wallace & Gromit	74
Pokémon Pinball	76
Prince of Persia	80
Mario & Luigi	82
Top Gear Rally	84
Hobbit GBA	86
PÓSTER	55
Mapa de Hoenn (4ª entrega)	55
Mario Kart Double Dash!!	59
CONCURSOS	28
Billy Hatcher	28
Pokémon Pinball	72

Buscando a Nemo	85
Soul Calibur II	95
Viewtiful Joe	97
GUÍA DE COMPRAS	88
GameCube	88
Game Boy	90
GUÍAS	92
Zelda: The Wind Waker	92
Golden Sun	98
30 TRUCOS POKÉMON	106
TRUCOS	110
GameCube	110
Game Boy	112

¡¡DEMUESTRA TU RITMO CON «DONKEY KONGA»!!

Nintendo y NAMCO van a poner de moda el timbaleo

La nueva idea de Nintendo y Namco es rompedora: sigue el ritmo que Donkey Kong te marque... ¡con timbales y palmadas!

Desde el país del sol naciente nos llegan extrañas noticias... Parece que un mono está enseñando a la gente a tocar los bongos... ¡Ah, pero es que resulta que el mono tiene corbata! Y esperad, que los bongos van conectados a una especie de cub... ¡¡pero si es una consola GameCube!!

En un alarde de originalidad y frescura, Nintendo y Namco van a poner a nuestro alcance esta locura de juego. La cosa funcionará así: Donkey Kong nos esperará a la izquierda de la pantalla mientras fichas de diferentes colores la recorren de derecha a izquierda. Al llegar a la altura del primate, tendremos que tocar uno de los bongos, los dos a la vez, o dar una palmada (sí, una palmada, sin tocar los bongos) dependiendo del color de la ficha. Lo de la palmada será posible gracias a un sensor que

detectará el sonido y que vendrá incorporado en los propios timbales.

Las melodías que tendremos que tocar van desde tranquilas cancioncillas tribales hasta rápidas melodías con un aire más moderno, de modo que cualquiera podrá encontrar diversión en este juego sorprendente, aunque no tengas la mínima coordinación. Además, permitirá jugar hasta a cuatro jugadores, por lo que la fiesta puede ser para enmarcar.

En Japón lo tendrán en las tiendas el 12 de Diciembre, y les costará unos 60 Euros al cambio, más 25 por cada mando adicional. Por aquí aún no tenemos fecha de salida, pero seguro que llega, vamos, seguro...



El elemento imprescindible. Los timbales van a ser el gran protagonista de «Donkey Konga». Son totalmente necesarios para jugar, además de que lo pasaremos en grande con ellos. Y tienen el inconfundible aspecto de los barriles de cualquier «DK».

¡EH, TENEMOS NOVEDADES DE «MARIO TENNIS» DE CUBE!

El juego está a un 75% de desarrollo y podría estar listo en primavera

Qué buenas son las buenas noticias. Qué saborcillo más agradable dejan. Vamos a compartir nuestra alegría con nosotros, hombre. Según hemos podido saber, «Mario Tennis» de GameCube goza de muy buena salud. Se encuentra a un 75% de desarrollo, y ya cuenta con todos los personajes jugables. ¿Que qué están haciendo ahora? Pues los señores Hiroyuki y Takahashi, los responsables del diseño, están empeñados en aprovechar a tope las ventajas de la GameCube. ¡A ver con qué nos sorprenden!



LLEGA EL «TUNING» PORTÁTIL

Impresionante aspecto de «Need for Speed Underground» para GBA

Tras dejarnos impresionados con el «NFSU» de GameCube, Electronic Arts acaba de presentarnos las primeras imágenes de la versión GBA. Y qué deciros: que también nos hemos quedado flipados con su aspecto. No es de extrañar, pues se ha encargado a la compañía Pocketeers, creadores de un revolucionario motor 3D. Además de lo que se ve en las pantallas, esta versión contará con las mismas características que las «grandes»: 20 coches reales completamente configurables, «tunning» de altura (con piezas de marcas prestigiosas, y muchas carreras). Sale a la venta el 17 de diciembre.



El motor 3D de «NFSU» dará a los coches este aspecto sólido y detallado.



Como en las otras versiones, podremos «tunar» los coches a nuestro gusto.



El reparto. Volveremos a ver a la familia Kong en nuestra GameCube. Aquí tenéis a Donkey y al abuelo Cranky en pose pensativa, y también podéis ver a Diddy por aquí cerca.

La puntuación. La valoración final dependerá de los golpes que hayamos dado. Según si han sido perfectos, sólo bien, mal, o hayan pasado de largo.



Minijuegos. Además del juego principal, tendremos como extra una versión adaptada del clásico «Donkey Kong Jr.». Todo un detalle, pero... ¿se jugará con los timbales?

Sendia mecánica.

Cuando los símbolos lleguen a la izquierda, tocaremos los bongos o las palmas.



¿TE IMAGINAS UN JUEGO DE COCHES, CON ACROBACIAS Y BATALLAS?

Pues aquí lo tienes. Se llama «FX Racing» y llegará a GameCube el año que viene

La nueva apuesta de la velocidad se llama «FX Racing» y llegará a nuestras manos a lo largo de 2004. Según la información proporcionada por Milestone, los desarrolladores italianos que lo están diseñando (y que son auténticos especialistas en juego de velocidad), «FX Racing» contará con dieciocho trazados que nos llevarán por lugares tan exóticos como Transilvania, Egipto o Tokyo, mientras competimos por ser los mejores haciendo acrobacias como saltos, giros, o maniobras a dos ruedas. Estas cositas serán necesarias para conseguir armas con las que atacar a los rivales. ¡Explosivo, no! Y atentos al número de coches que pilotaremos: 30 diferentes con seis tipos de decoración del chasis, que se deformarán a medida que reciban daños. Será puro espectáculo sobre cuatro ruedas, seguro.



Armamento. Podremos atacar a los demás corredores con terremotos, ciclones, o bolas de fuego.



¡EL ESPIONAJE YA NO ES SÓLO COSA DE HOMBRES!

«Rogue Ops» viene para dar la réplica femenina a Snake o Fisher

El espionaje más puro nos llegará de la mano de **Kemco** con «Rogue Ops», un título en el que el sigilo será una gran parte de la acción, y con protagonista femenina **Nikki Connors**, una ex-boina verde, decide ingresar en la agencia más secreta del gobierno para vengar la muerte de su hija y su marido. Deberá infiltrarse en los entresijos de la organización criminal «Omega 19» a lo largo de los **ocho escenarios** que compondrán el juego. Para ello contará con un amplio arsenal de armas y una extensa lista de artilugios. Se dice que la inteligencia artificial de los enemigos va a ser cosa fina, pero no lo sabremos hasta febrero del año que viene...



Pura infiltración. Su mecánica de juego será parecida a «Metal Gear» o «Splinter Cell», con su toque personal.

Nikki Connors. La protagonista de «Rogue Ops» perdió a su familia y ahora clama venganza. La trama de este título de espionaje promete ser de las buenas, con giros inesperados y mucho suspense.

NINTENDATA

➔ **16.000.000** de Game Boy Advance se han vendido en **USA** desde su lanzamiento. ¡Está claro, Estados Unidos piensa portátil!

➔ Más de **300.000** unidades de **FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLES** han salido de las tiendas japonesas en sólo **UN MES**.

➔ Suma y sigue. Más de **4.600.000** cartuchos de **RUBÍ Y ZAFIRO** se han vendido en Japón. ¡Es la fiebre que no cesa!!

➔ **37%**. Esa es la parte de mercado que Nintendo GameCube controla en **USA** tras la bajada de precio. Subió desde el **19%**.

➔ **8.800 YEN** se pagan por cada acción de **NINTENDO CO.** en la bolsa de Tokio.

EL MEJOR ROL VUELVE DE NUEVO A NUESTRA GAME BOY ADVANCE

Todos en pie, listos para aplaudir como se merece la llegada de «Shining Soul II»

El buen sabor de boca que nos dejó «Shining Soul» es más que suficiente para entusiasmarse con el anuncio de la segunda entrega, que nos llegará en primavera. Tendrá la misma fórmula de buen Rol con acción, pero elevada al cuadrado. Pero también habrá novedades, por ejemplo contaremos con **cuatro personajes seleccionables más**, con la incorporación de los Ninjas o los Hechiceros Oscuros. Habrá misiones que se salgan de la historia principal, dándole más variedad al desarrollo. Pero lo que os va a encantar es su nuevo modo **Royal Colosseum**, que os permitirá **medirlos contra otros jugadores o contra la máquina** para obtener ítems especiales. ¡Bábaro!



Su aspecto, colorista y simpático, os sumergirá en una historia de leyenda, con monstruos, combates en tiempo real, enemigos enormes y un ambiente muy rolero.

YA EN LA CALLE TODA LA ACCIÓN Y LA JUSTICIA DEL JUEZ DREDD

Vivendi Universal y Rebellion lanzan «Dredd Vs. Death» para GameCube

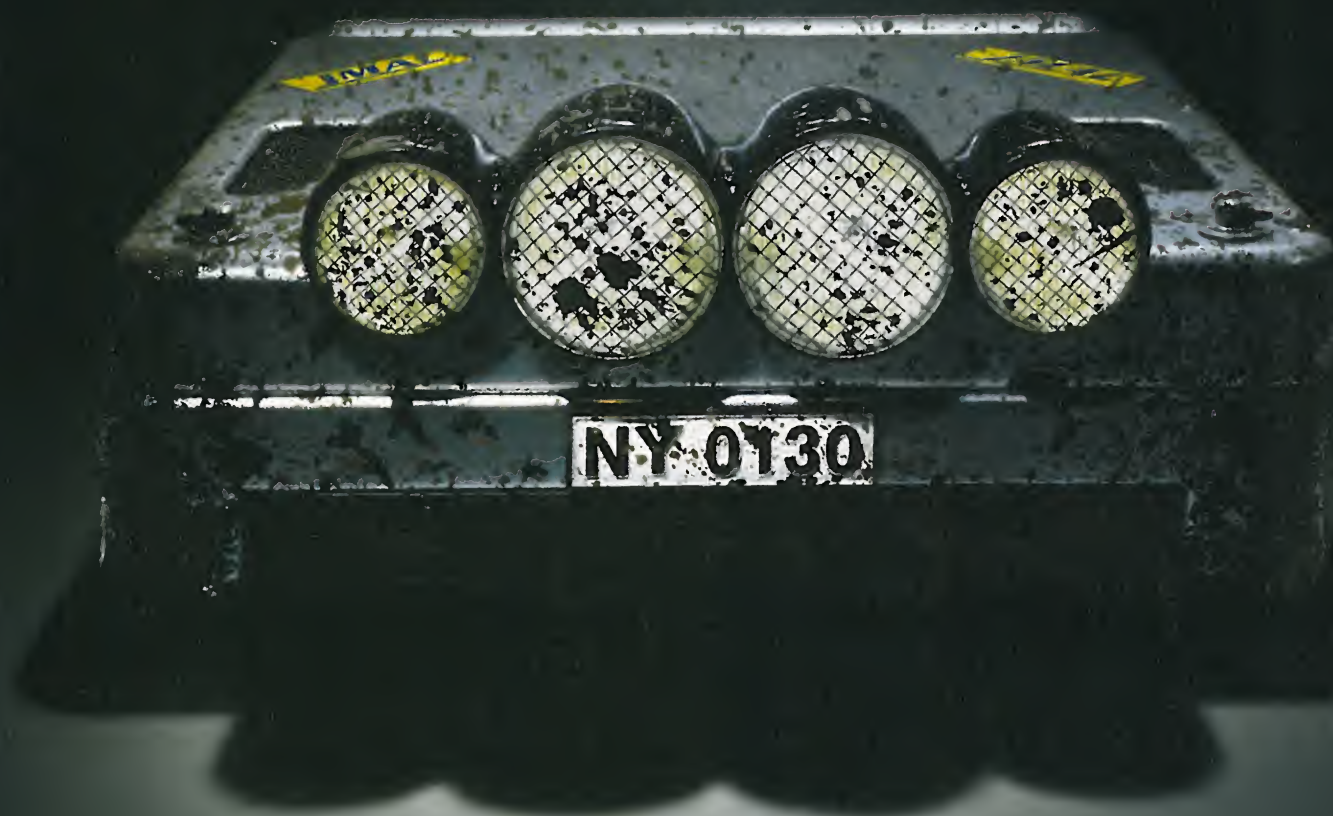
El nuevo título basado en las aventuras del juez más conocido de Mega-City 1 está ya disponible para GameCube, y es un **shooter 3D cargado hasta arriba de acción**.

Las calles de la megaciudad nunca descansan, pero esta vez nuestro héroe tendrá que hacer frente también al **juez Muerte** y sus jueces oscuros, enemigos implacables de Dredd. Como muchos ya habréis supuesto, el juego se centra en esta lucha entre jueces buenos y malos, que nos llevará a perseguir al juez Muerte mientras combatimos el crimen ordinario. Y no será nada fácil pues nuestros rivales lucirán una inteligencia artificial elevada, y por ejemplo a la hora de atacar tendrán en cuenta factores como el miedo o que otros agentes de la ley anden cerca. En las pantallas se puede apreciar un **sólido aspecto gráfico**, que nos lleva al ambiente que vimos en el cómic y la película.



Los delincuentes son de todos los colores y sabores en una megalópolis del tamaño de esta Mega-City 1.

JUEGA LIMPIO... ...SI PUEDES



LICENSED TO NINTENDO © 2003 NEMCO TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO © 2003 NINTENDO



Barro, agua, nieve... Enciende los faros y descubre cómo la ficción supera a la realidad. Si piensas que lo importante es ganar, arranca tu Top Gear Rally, el juego de rally campeón en todos los terrenos.

TOP GEAR RALLY
Ahora en Game Boy Advance.



GAME BOY ADVANCE SP

www.nintendo.es

NUEVA EDICIÓN DE «KOF» EN GBA

«The King of Fighters EX2: Howling Blood» competirá por el trono de la lucha portátil

De nuevo Atlus es la encargada de llevar la nueva versión de «KOF» hasta nuestras Game Boy Advance. Toda la **emoción y la intensidad de la mejor lucha "uno contra uno"** estarán en la pequeña de Nintendo gracias a un **refinado sistema de lucha** que incluso permitirá que salte al escenario un compañero en mitad del combate para ayudarnos. Otras características para tomar nota son sus **seis modos de juego**: desde el típico tres contra tres hasta el novedoso modo historia que se incluirá de estreno para esta versión; y la increíble cifra de **21 luchadores** (tres de ellos inéditos) que conforman los siete equipos participantes en el torneo. Pero quizá lo más sorprendente del juego sea el sistema por el que iremos ganando experiencia en cada combate, desbloqueando secretos, subiendo nuestras estadísticas, y obteniendo nuevos golpes. Toda una novedad. Eso sí, tendréis que esperar un mes hasta que salga, en Diciembre.



Ryo, de «Art of Fighting», arremete contra el protagonista de «Fatal Fury». ¡Que combates, oiga!



La saga «King of Fighters» se caracteriza por reunir a los personajes más famosos del universo SNK.

LOS LOONEY TUNES DE NUEVO ENTRAN EN ACCIÓN

Los locos dibujos protagonizarán película y juego para GameCube

Los Looney Tunes van a vivir una nueva aventura en GC. Esta vez será la licencia de su nueva película 'Looney Tunes: De Nuevo En Acción', que nos llevará por **seis decorados exclusivos** que recrean los escenarios de la película manejando alternativamente a **Bugs Bunny y al Pato Lucas**. Cada uno tendrá sus habilidades, por lo que deberemos elegir al más indicado para la situación: el conejo podrá cavar túneles y disfrazarse, mientras que el pato resistirá casi todo lo que le echen. El día 5 de diciembre podremos disfrutar su aventura, también en versión Game Boy Advance.



Aquí tenemos al Pato Lucas saliendo por patas mientras el pobre Gallo Claudio se cuece a fuego lento. Lo que está asegurado es el humor.

EL PLAN DE LANZAMIENTOS

Avance de las fechas en que llegarán los juegos más esperados...

GameCube

Buscando a Nemo -THQ	21 noviembre
Spongebob Battle for the Bikini -THQ	24 noviembre
Gadget Racers -Zoo Digital	17 noviembre
The Hobbit -Vivendi	28 noviembre
El Laboratorio de Dexter -Acclaim	28 noviembre
Carmen San Diego -Acclaim	28 noviembre
Beyblade: Super Tournament Battle -Atari	28 noviembre
Scooby Doo el Misterioso Alboroto -THQ	1 diciembre
Harry Potter y la Piedra Filosofal -EA	3 diciembre
Mario Party 5 -Nintendo	5 diciembre
Crash Bandicoot Nitro Kart -Vivendi	5 diciembre
Barbarian -Avalon	17 diciembre
Tennis Masters Series 2004 -Microids	23 enero
Dos Policías Rebeldes 2 -Empire	13 febrero
Sonic Heroes -SEGA	primer trimestre
Pokémon Channel -Nintendo	primer trimestre
Zelda Four Swords -Nintendo	primer trimestre
NARC -Midway	1 abril

Game Boy Advance

Mission Impossible -Atari	5 diciembre
Hamtaro 4 -Nintendo	primer trimestre
Sword of Mana -Nintendo	primer trimestre

NUESTROS GANADORES

Aquí está la lista de los afortunados que han conseguido llevarse a casa uno de los flipantes «P.N. 03» de Capcom que sorteamos en el número 131 de Nintendo Acción.

P.N. 03 (GameCube)

Marcos Barrachina Planelles	Alicante
Jordi Sas Romero	Barcelona
Víctor Vargas Molero	Barcelona
Francesc Vinyes Maimí	Barcelona
Pedro José Caro Garrido	Granada
Angel Esco Ascaso	Huesca
Carlos J. García Lojo	La Coruña
Fernando Rodríguez Uriarte	Lugo
Juan L. Pérez del Notario Ramos	Madrid
Carlos Andrés Jiménez Villarubia	Madrid
Mariano Acosta Fernández	Murcia
Jesús Fernández Abellán	Murcia
Javier Marcos Cobaleda	Salamanca
Arturo de Castro de la Peña	Segovia
Samuel González González	Tenerife
Rafael Checa Fos	Valencia
Daniel de Luis Rabadán	Vizcaya
Mikel Sagarna Uriarte	Vizcaya
María del Mar Ferrero González	Zamora
Carlos Terol Martínez	Zaragoza



STAR WARS™ REBEL STRIKE™

ROGUE SQUADRON™ III

12+
www.pegi.info

NINTENDO
GAMECUBE™

LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. The Factor 5 logo is a trademark of Factor 5, LLC.
© 2003 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. or Lucasfilm Ltd. & TM as indicated. All rights reserved.
NINTENDO GAMECUBE AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.

FACTOR 5





ES EL MOMENTO DE TENER NINTENDO

Aprovéchate de Nintendo. ES EL MOMENTO. Aprovéchate del nuevo precio de GameCube, de los nuevos paks, y de la edición especial GBA Rubí y Zafiro. Atención: no hacer caso de este mensaje provocará "arrepentimientos totalis".

¿SABES QUE...?

- **PRECIO GAMECUBE:** 99,99 €
- **PACKS DISPONIBLES:**
Mario Kart pak, GB Player pak, Zelda Wind Waker Pak
- **JUEGOS PLAYER'S CHOICE:**
Metroid Prime, Starfox Adventures, Super Mario Sunshine, Luigi's Mansion, Pikmin, Super Smash Bros Melee y Mario Party 4
- **PRECIO P. CHOICE:** 29,99 €
- **PRECIO GAME BOY SP:** 130 €
- **NUEVOS PACKS GBA SP:**
Rubí y Zafiro Edición Limitada
- **COLORES DISPONIBLES SP:**
Negro, plateado, Azul, Azul ártico y Rojo fuego

¡CELEBRA EL NUEVO PRECIO DE GAMECUBE!

TU SUEÑO CUESTA SOLO 99,99 €

Las rebajas han llegado antes de tiempo. Desde el 17 de octubre, la consola de videojuegos más poderosa cuesta sólo 99,99 €. Una bajada de precio que se ha producido a nivel mundial con resultados espectaculares. En Estados Unidos se ha cuadruplicado la venta de la máquina; en Inglaterra ha habido un aumento del 400% en los dos primeros días tras la noticia; y en España, Nintendo ya está revolucionando las listas de ventas.

Pero el nuevo precio no va a ser el único "culpable" de esta situación. Los jugones se están animando, se están frotando las manos ante el lanzamiento de cuatro nuevos títulos de la serie Player's Choice (29,99 €). Esos sí que no los tiene nadie. Y por si faltaran argumentos, están a punto de aterrizar jugazos tan esperados como «Mario Kart», «Mario Party 5», «Rebel Strike», «FIFA 2004», «Need for Speed» o «Medal of Honor», entre otras celebridades para GC. ¿Qué os parece? Pues eso, que tenemos aquí mismo la consola superventas de estas navidades.



99,99 €

El precio y los nuevos juegos han revolucionado las ventas de la consola. Lo mejor para disfrutarla a tope es hacerse también con el pad Wave Bird, un inalámbrico sobresaliente.



¡ATENCIÓN!
REGALAMOS
TODOS ESTOS
JUEGOS

LA LÍNEA DE JUEGOS 'PLAYER'S CHOICE' CONTINÚA CRECIENDO

LOS 7 MAGNÍFICOS DE NINTENDO

Todos estos juegos por 29,99 Euros. Que no, que no me lo puedo creer. Sí, ya sabía que salieron tres juegos con este precio hace poco, pero... ¿y el resto? Mario, Metroid, Starfox... ¡A por elloooooos!



SUPER MARIO SUNSHINE

- ➔ Aventura-plataformas ➔ 1 jugador
- ➔ Dolby Pro Logic II ➔ Texto en castellano
- ➔ Edad: Mayores de 3 años
- ➔ Puntuación: 95

Desarrollo variadísimo, un control intuitivo, carisma y genialidad. Lo que esperábamos de Mario. Ya sabes que aquí va con una mochila-aspersor a la espada y que debe limpiar la Isla Delfino de barro y pintadas. Por el camino descubrirá una enorme variedad de objetivos que convierten el espíritu platáformero en un cóctel de géneros que dejan pegado al pad en cuanto lo pruebas.



METROID PRIME

- ➔ Aventura 3D y shooter ➔ 1 jugador
- ➔ Conexión GB Advance ➔ Texto en castellano
- ➔ Edad: Mayores de 12 años
- ➔ Puntuación: 99

Por su absorbente mecánica y sublime nivel técnico, por "inventarse" un nuevo tipo de juego, porque es exclusivo y por su nuevo precio, «Metroid» tiene bien ganada su explosiva puntuación. Para muchos es una obra de arte. Los que no lo creáis: probadlo. Os tendrá pegados frente a la pantalla hasta descubrir el 100% de sus secretos y extras. Ningún otro juego garantiza esto.



STARFOX ADVENTURES

- ➔ Aventura y acción ➔ 1 jugador
- ➔ Dolby Pro Logic II ➔ Texto en castellano
- ➔ Edad: Mayores de 3 años
- ➔ Puntuación: 96

Un prodigioso trabajo del equipo de RARE. Primero entra por los ojos: hay cantidad de personajes, objetos y decorados en pantalla, moviéndose a un ritmo fluido. Después te engancharán su historia, variedad, control y constantes sorpresas. Con Fox nació una generación nueva de juegos de aventuras, de juegos de acción y de juegos para GameCube. Difícil de superar.



MARIO PARTY 4

- ➔ Tablero ➔ 1-4 jugadores
- ➔ 50 minijuegos ➔ Texto en castellano
- ➔ Edad: Mayores de 3 años
- ➔ Puntuación: 92

Fue la primera gran FIESTA de Mario y compañía en GameCube, y nos pilló deseando participar. Están todos los héroes de la casa, jugándose en tableros poblados por criaturas de este universo, todo en maravilloso 3D, y con minijuegos tan originales como adictivos. ¿Pero hay alguien que se pueda resistir a esta combinación de elementos? Pues que lo pruebe, y ya veremos qué pasa.



PIKMIN Su secreto está en combinar humor y estrategia con toda la sabiduría y buenas artes del maestro Miyamoto. Si buscas un título original, que le dé marcha a tus neuronas, aquí tienes un buen ejemplo. Y lo mejor es que hará las delicias de cualquier tipo de público.



LUIGI'S MANSION ¿Que decir de uno de los primeros juegos que salieron con la consola? ¡Pues que no ha pasado de moda para nada! De hecho enfrentarse a los fantasmas de la enorme mansión y localizar a Mario, continúa siendo tan divertido.



SUPER SMASH BROS

El juego de lucha favorito de la afición. Trae a la plantilla de los héroes Nintendo, dispuestos a demostrar que son los mejores, los más fuertes, los que siempre ganan. Pues nada, tendrán que probarlo en este divertido y original "fighter".

¡DATE UNA ALEGRÍA, POR 149 € DE NADA!

ESTÁS EN LA ZONA PAK, ¡ELIGE EL TUYO Y JUEGA!

Si aún no tienes CUBE, echa un ojo a los paks: te puede salir más barato, y hay opciones para todos los gustos.

¡ATENCIÓN!
REGALAMOS
1 MARIO
KART PAK



MARIO KART PAK ¡ROMPE!

Pues claro que sí. Se han puesto de moda las ediciones limitadas con regalos exclusivos. El pak de Mario Kart añade a la potencia del jugazo un disco de bonus dedicado a Zelda, con «Ocarina of Time», «Master Quest», «Majora's Mask», «Adventures of Link» y la demo jugable de «Wind Waker».



GB PLAYER PAK En una misma caja, todo lo que necesitas para jugar con tu Game Boy Advance en la pantalla de la tele. Conectas el GB Player a la consola, y ¡a disfrutar de tus juegos favoritos de la portátil! Cosa de magia.



WIND WAKER La ocasión es perfecta. No se te puede escapar el mejor Zelda jamás diseñado. Además ya sabes que el pak viene con disco de bonus: «Ocarina of Time» y «OoT: Master Quest». Y la GameCube morada.

SALEN EN EDICIÓN LIMITADA Y CUESTAN 169 €

LLEGAN LOS SUPERPAKS GBA SP RUBÍ Y ZAFIRO

La familia GBA crece en edición limitada. Nintendo lanza dos nuevos "combos" que te van a hacer ir corriendo a las tiendas ¡¡ya!!



¡ATENCIÓN!
REGALAMOS
1 SUPER PAK
POKÉMON

QUÉ PASADA El Super Pak Pokémon incluye una GBA SP exclusiva (con Kyogre y Groudon en la parte superior), un cartucho Rubí y Zafiro y una funda de viaje, totalmente personalizada.



GALERÍA DE MODELOS GAME BOY ADVANCE SP

¿HAS ELEGIDO YA TU COLOR?

Además de su potente iluminación, de su batería recargable de ión-litio, de su pantalla abatible, de su exquisito diseño, de los más de 1.500 juegos a su disposición... Además de todo eso, la consola está disponible en una gama de colores irresistible. Mira y elige, hay para todos los gustos.



CLARO, POR ESO SE VENDEN TODAS

¡¡GBA SP VA MUY BIEN!!

Esperábamos esta noticia, pero no por eso vamos a dejar de celebrarla. ¡Fiesta y champán para todos, hombre! Hay razón: tras sólo 6 meses a la venta en Europa, se ha superado la cifra de 2 millones de consolas vendidas. Y si sumamos las que han comprado americanos y japoneses, tenemos 9 millones de GBA SP alucinando a todo el mundo. Si continúan saliendo juegos así de buenos («Super Mario 4», «Mario y Luigi», «Final Fantasy Tactics»...), habrá que brindar por cifras mucho más altas.

¡PARTICIPA Y GANA 2 CONSOLAS Y 9 JUEGOS!

¡¡TE LO VAMOS A REGALAR!!

¿Cómo conseguir «Super Mario Sunshine», «Metroid Prime», «Mario Party 4», «Starfox Adventures», «Luigi's Mansion», «Pikmin», «Super Smash Bros», un Mario Kart Pak y un Super Pak GBA SP. Fácil. Envía un mensaje con tu móvil al número 5354*, poniendo la palabra NINTENDONA.

*Coste de la llamada: 0,90 € + IVA. Válido para Movistar, Vodafone y Amena. Fecha límite participación: 16 diciembre.



*Límites. Huesos. Records. Corazones. Tablas. Silencio.
Egos. Mentos. Viento. Leyes. Todos rotos.*

*Avalanchas. Arboles. Competidores. Barrancos.
Pesadillas. Ventiscas. La montaña tras de ti.*



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE



EA Sports, EA BIG Sports, EA Sports BIG Sports y sus correspondientes logotipos son marcas comerciales de Electronic Arts Inc. en los EE.UU. y/o en otros países. Los logotipos de PlayStation y la familia de logotipos PS son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox y el logotipo Xbox son marcas comerciales o marcas registradas de Microsoft Corporation en los EE.UU. y/o en otros países y son usados bajo licencia de Microsoft. Game Boy Advance y el logotipo de Nintendo Game Boy son marcas comerciales o marcas registradas de sus respectivos propietarios. EA SPORTS es una marca de Electronic Arts.

- » GAMECUBE
- » PRINCIPIOS 2004
- » NAMCO
- » CARRERAS DE COCHES

En juegos de coches, **Namco** va a tener la última palabra

R RACING EVOLUTION

Será el sexto juego de la prestigiosa serie «Ridge Racer», pero no será un «Ridge Racer» más. Su estilo cambiará a simulación, proponiendo algo más en la línea «GT». Además, para dominar los más de 30 coches reales que estarán, el factor humano será clave. El nuevo sistema de IA hará cambiar el control en función de nuestro pilotaje, de cómo nos afecte la presión del circuito. Un regalo: ¡Te sentirás como un piloto de verdad!



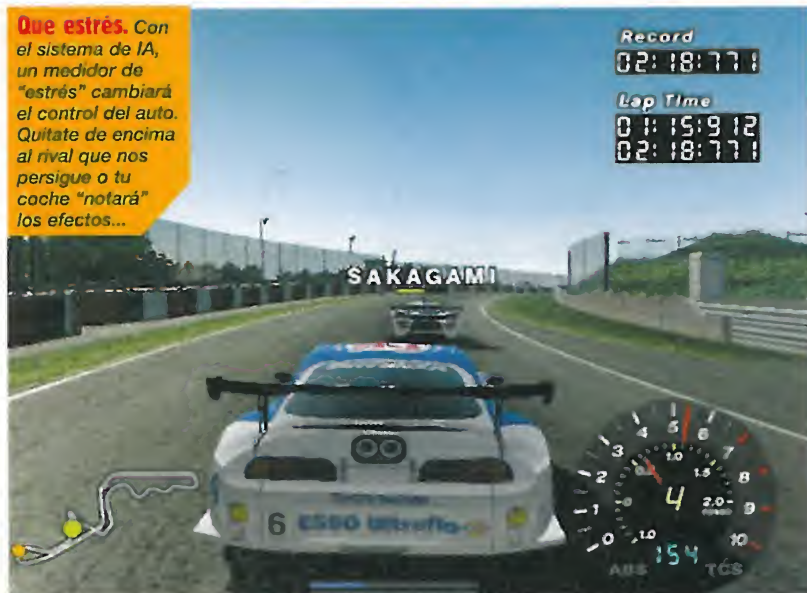
Modelaros. Participarán coches de diferentes categorías: GT3, GT2, GT1, prototipos y coches privados. O sea que manejaremos modelos de alta competición, "carros" de lujo.



Mira, mira. Nos embobarán los 11 circuitos y los 8 tipos diferentes de carrera. Aunque la gran impresión será la del modelado real de los más de 30 vehículos en juego.



Que estrés. Con el sistema de IA, un medidor de "estrés" cambiará el control del auto. Quitate de encima al rival que nos persigue o tu coche "notará" los efectos...



Tu historia. El modo Racing Life será como participar en una película. Propondrá seguir la competición con un piloto, intercalando emocionantes secuencias cinemáticas.

TE HAREMOS FELIZ
AL PRECIO QUE
MÁS TE PEGA



TM, ® and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo. © 2003 Nintendo.



P.V.P. Recomendado, promoción válida hasta el 31 de enero de 2004

www.nintendo.es



- ▶ GAMECUBE
- ▶ MEDIADOS 2004
- ▶ CAPCOM
- ▶ SHOOTER - ACCIÓN 3D

KILLER 7

La prodigiosa técnica "cel shading" va a un paso más allá en lo último que está preparando Capcom, un juego DURO, que tendremos en exclusiva en 2004. En él nos convertiremos en Harman Smith, ex-asesino a sueldo, cuya misión es acabar con Kun Lan, creador del virus que está transformando a todo el mundo en mutantes salvajes. Smith tiene el poder de controlar siete personalidades diferentes, cada una con sus características, que nosotros deberemos utilizar para cumplir los objetivos.



Sobrecogedor. El juego promete acción a raudales. Por lo que hemos visto, Capcom no se va a cortar a la hora de ofrecernos imágenes más crudas de lo normal, como ésta.

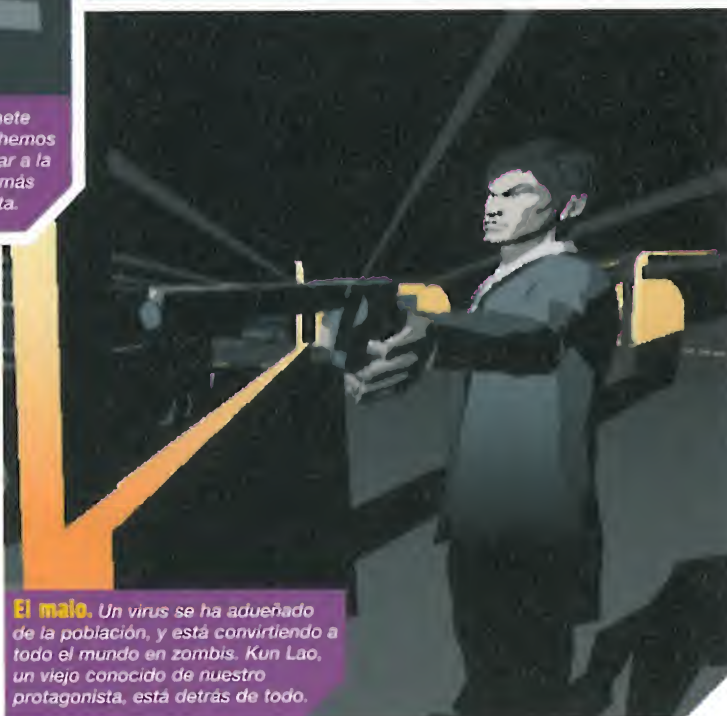
Que imagen. Los gráficos darán al juego un toque innovador. No veréis un "cel shading" más conseguido, con el grado de realismo que se puede apreciar en estas imágenes.



Siete. Cada una de las siete personalidades de Harman Smith tendrá diferentes habilidades. Uno de ellos es capaz incluso de desviar los disparos de los enemigos.



El malo. Un virus se ha adueñado de la población, y está convirtiendo a todo el mundo en zombis. Kun Lao, un viejo conocido de nuestro protagonista, está detrás de todo.



[illegible]

www.nintendo.es



PLAYERS CHOOSE
NINTENDO
GAMECUBE

¡Que sí, que Mario dice que vengas tú también!

MARIO PARTY 5

Compra globos, confeti, gorritos y todo, que la fiesta de los minijuegos está a punto de empezar.

➤ DATOS DEL JUEGO

- **GAMECUBE**
- **MINIJUEGOS**
- **5 DE DICIEMBRE**
- Compañía: **NINTENDO**
- Equipo: **HUDSON**
- Origen del Juego: **JAPÓN**
- Jugadores: **1-4**

➤ ADEMÁS SABEMOS QUE...

- Donkey Kong dejará de ser un personaje jugable y pasará a protagonizar los "Donkey Events", donde podrá, desde tocarte una estrella, hasta llevarte un sopapo del mono que te haga soltar monedas.
- Hudson lleva haciendo «MP» desde la primera entrega, en 1999 para N64. ¡Habría que ver a esta gente de fiesta!

➤ PARA REUNIR FAMILIAS

- ¿Quieres que papá y mamá jueguen contigo? Con «MP5» lo conseguirás.



Los minijuegos de «Mario Party 5» son muy jugables. En la mayoría de ellos basta con saber correr y saltar para poder ganar.



Los más viejos del lugar (nosotros incluidos, claro) recordarán que "la fiesta mariana" comenzó en Nintendo 64, con un cartucho en el que los personajes más carismáticos de Nintendo se echaban una partidita a algo parecido al juego de la oca, con un recuento de monedas y estrellas final para determinar al ganador. Si, había que tirar

LA FIESTA DE LAS ESTRELLAS. En «Mario Party 5» podrás manejar a 10 de los personajes más famosos de Nintendo: Mario, Luigi, Yoshi, Peach... todos ellos peleando por conseguir las estrellas.

un dado, avanzar hasta donde indicase el número (si pasabas por una estrella, comprarla con 20 monedas... si es que tenías) y, tras esperar a que los demás jugadores tirasen... ¡dejarse la piel en un rápido minijuego escogido al azar! Y tan acertada mecánica de juego, en esta quinta parte, no va a cambiar. «Mario Party 5» seguirá ofreciendo la diversión más directa, aderezada con la emoción del puro azar.

¡Qué suerte tenemos!

Porque en esta entrega ¡se incluirán 70 nuevos minijuegos! Ya sabéis que los hay de un jugador contra todos los personajes, dos contra dos, o todos contra todos. Pero también tendremos que contar con los minijuegos de Bowser, en los que el pobre que quede el último ya puede ir

rezando (el castigo monetario será para echarse a llorar), y los duelos, de un jugador contra otro. Precisamente este tipo de minijuegos serán los protagonistas del mejorado modo para un jugador. Mejorado, porque, además de poder jugar como siempre, eligiendo el modo "party" con personajes Nintendo, también habrá un modo "historia". Consistirá en derrotar a los pequeños Bowsys, secuaces de Bowser, con unas reglas distintas: de estrellas nada, ¡la forma de ganar será quitarle el dinero a todos ellos mediante emocionantes duelos! ¿Y cuando termine con todos los tableros? Tranquilo, que habrá muuucho más por ver. Si terminas el modo historia, tendrás un montón de puntos canjeables por partes para fabricarte tu propio vehículo. ¿Que para qué quieres un vehículo? Para



Bowser se encargará de hacer temblar a todos cuando aparezca en el tablero para llevarnos a uno de sus minijuegos. Elige el caldero en el que meterte y... ¡ay, "el Bú"!



Algunos de los minijuegos serán un poco más concienzudos. En éste, por ejemplo, tendremos que intentar llevarnos el máximo de monedas usando las matemáticas.

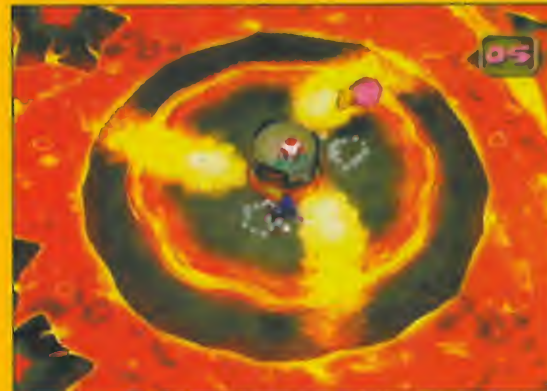


¡Y UNOS JUEGOS DE REGALO!

¿Que para eso están los amigos! Bueno, para regalar juegos, y para jugar contigo a los tres del modo "Bonus". Consisten en un juego de tablero puro, en el que sólo aparecen dados y suerte; hockey sobre hielo, de lo más movidito, para los que se preocupan más por la habilidad; y el voley-playa que ya pudimos jugar en «Mario Party 4» como bonus secreto.



Para comprobar cómo anda uno de control, nada mejor que esta prueba en la que deberemos sortear mil y una curvas.



¿Tienes frío? Nada, nada, arriégate a probar este minijuego lleno de lava y lenguas de fuego, y seguro que se te pasa.



¿Un tetris? No, pero parecido. Deberemos recoger piezas y encajarlas hasta llenar la superficie de nuestro personaje.



Los items vendrán encapsulados, y podremos tirarlos sobre una casilla para que su efecto dure hasta el final de la partida.

intentar ganar el modo Duelo. Subido a tu máquina (parecida a un tanque) y, a base de disparos, se decidirá el ganador entre tú y la consola... o quien se atreva a retarte.

¡Ven aquí, hombre, ven!

¡Sí, ven, y trae otros dos amigos, que podremos jugar cuatro a la vez! Es la constante de la saga, que la única razón para montar una fiestorra una tarde de sábado sea echar unas partidillas a «Mario Party». ¿Que nunca has montado una? Pues es

muy fácil: tú llama a la gente, pilla patatas fritas, unos refrescos, y deja que este DVD y tu Cube se ocupen de la diversión y las risas. El modo "party" ofrecerá 10 personajes, 6 tableros en preciosas 3D (ya saldrán más, ya), y un sistema de ítems con el que os llevaréis más de una sorpresa, por cantidad y calidad. Y por si hay un perdedor recalcitrante que no quiera jugar al modo "party", ¡se incluirán tres jueguecillos extra! ¿De refrescos? Pues no sé, a mí me gustaba la "mirinda", pero ya no...

TRES BOWSYS CONTRA UNO

EL MODO HISTORIA TRAERÁ UN NUEVO SISTEMA DE JUEGO.

Deberemos salvar cada uno de los tableros de Dream World quitando de enmedio a los tres tortuguillos. Si tiramos el dado y alcanzamos a uno de ellos, coprotagonizaremos un duelo. ¿Si ganamos? Pues 15 monedas para nosotros. Y si perdemos, sólo nos quitarán 5. Pero, si te alcanzan ellos... Quitales todas las monedas y se esfumarán.



Pronto podrás jugar al juego del juego de Potter

HARRY POTTER

El deporte inventado por J. K. Rowling por fin se hará realidad. ¡Agarra la escoba, que allá vamos!

▶ DATOS DEL JUEGO

- ▶ **GAMECUBE**
- ▶ **DEPORTIVO**
- ▶ **NOVIEMBRE-DICIEMBRE**
- ▶ Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
- ▶ Equipo: **EA GAMES**
- ▶ Origen del Juego: **REINO UNIDO**
- ▶ Jugadores: **1-2**

▶ ADEMÁS SABEMOS QUE...

▶ En todos los libros de Harry, menos en 'El Prisionero de Azkaban', se juega algún partido o torneo. El Quidditch no es una mera anécdota en el mundo de Harry, sino el deporte rey.

▶ En la presentación del juego en Madrid averiguamos que, **ganando partidos, saldrán extras**. Entre ellos, cromos de Magos y Brujas famosos.

▶ ALGO "FANS-TÁSTICO"

▶ Los fans de Harry Potter fliparán: ¡ahora serán ellos los protagonistas!

POTTER, EL "GALÁCTICO" Es el buscador de Gryffindor, uno de los jugadores más valiosos de la escuela Hogwarts, y además, el chaval siempre juega limpio.



Harry seguirá en su papel de Buscador del Snitch. Ya sabéis, si Harry pilla la bola con alas... ¡la victoria está asegurada!



Entre los estadios de Quidditch podremos encontrar, recreado con todo detalle y mucho arte, el famoso campo de Hogwarts.



Además de las casas de Hogwarts, podremos escoger equipo entre nueve países. Aquí tenemos a dos japoneses en Japón...



...¡y aquí, a un miembro del equipo español! ¡y olé! Además de ponerlos de toreros, ¡el campo será una plaza de toros! Ayyy...



El juego de los libros, sí, el Quidditch! ¡Ese será el tema del próximo juego para Cube de Harry Potter! Por fin podremos vivir en nuestras carnes la fuerza y velocidad que J. K. Rowling describe en sus obras. Se planteará como una copa del mundo (no en vano, ése será el subtítulo del DVD) y podremos escoger equipo entre cualquiera de las cuatro casas de Hogwarts, incluido el equipo de Harry, Gryffindor, o las selecciones nacionales de Estados Unidos, Bulgaria (con su estrella, Víctor Krum), los implacables Nórdicos, Inglaterra, Japón, Alemania, Francia, Australia y... ¡sí, también España! Pero antes de empezar, para no dárnosla nada más despegar con la escoba, se nos invitará a aprender mediante un completísimo tutorial en el que gente

como Fred y George Weasley o el malvado Draco Malfoy nos enseñarán sus mejores jugadas.

¡Pilla el Snitch, hombre!

Sí, es la bola más decisiva, pero podremos jugar en todos los puestos del equipo. Es decir, que dirigiremos a los tres Cazadores para marcar tantos de diez puntos con el Quaffle, a los dos Bateadores para mantener alejadas las dos peligrosas Bludgers, al Guardián de las tres porterías de anillo, y, por supuesto, al Buscador de la Snitch. ¿Complicado? Qué va, ¿no ves que el título es de EA y están más que especializados en deportes? Además, podremos jugar dos personas en el mismo equipo, o en un equipo distinto para echar piques, claro. Ya dan ganas de jugar, pero cuando lo veáis en movimiento...



PARA ALUMNOS CON ENCHUFE

Con una GBA y un cable link para Cube, tendremos la posibilidad de colaborar con los jugadores de «Harry Potter: Mundial de Quidditch» de Cube. En la pantalla de la portátil aparecerán dos bateadores de la bola Bludger, la que da golpes, jugando una especie de «Pong». Pero con mejores gráficos, como podéis ver.

"Gráficos muy elaborados y detallados"
NINTENDO ACCIÓN

Deslízate por las sombras para infiltrarte.

Utiliza una gran variedad de tácticas de cautela.

Gula a tu equipo a través de escenas de acción inspiradas en la película Misión Imposible.

Elige entre una gran variedad de accesorios y armas.

"Un apartado gráfico muy elaborado y una aventura a la altura de lo mejor del género"
HOBBY CONSOLAS

MISSION: IMPOSSIBLE®
M.I.
Operation Surma

Disponible el 5 de diciembre

www.MI-game.com

16+
TM
www.pegi.info



PlayStation 2



GAME BOY ADVANCE

3+
TM

TM & © 2003 Paramount Pictures. All rights reserved. Schedule © 2003 Activision Inc. All Rights Reserved. The Mission logo is a trademark of the Interactive Digital Software Association. Manufactured and marketed by Activision. All trademarks are the property of their respective owners. "GB" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logo are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. GAME BOY ADVANCE IS A TRADEMARK OF NINTENDO.

La vida sigue... ¡tan divertida como siempre!

LOS SIMS 2

¿Tienes que hacer una carrera? Tranquilo, que pronto podrás hacerla con tus Sims en Cube.

▶ DATOS DEL JUEGO

- ▶ **GAMECUBE**
- ▶ **ESTRATEGIA**
- ▶ **5 DE DICIEMBRE**
- ▶ Compañía: **ELECTRONIC ARTS**
- ▶ Equipo de desarrollo: **MAXIS**
- ▶ Origen del Juego: **EE.UU.**
- ▶ Jugadores: **1-2**

▶ ADEMÁS SABEMOS QUE...

- ▶ A quien le guste ir presumiendo de "sim" por ahí, que sepa que **podrá** llevar su chaval, en la tarjeta de memoria, a casa de un amigo, y meterlo en el juego de su colega.
- ▶ Entre los nuevos comportamientos sociales que se incluirán, habrá acciones como **besar en la boca** o... pasear por la noche. ¡Calentito, el tema!

▶ EL ÉXITO ES FEMENINO

- ▶ ¿Quieres que tu hermana o tu chica jueguen contigo? «Sims» es la solución.



La personalidad de tu personaje será quien dicte si debes llevarle más a la discoteca, al gimnasio, a la cafetería...



...o a echarse unos "pinpones" mientras espera que la barbacoa esté lista. Todo depende de si te sale más activo, sociable...



El aspecto visual mejorará con sombras en tiempo real, mayor definición, y una cámara con brutales zooms y alejamientos.



¿Escalada? Por supuesto. En la carrera de atleta deberemos ir superando diferentes objetivos. Eso sí, lo primero, el gimnasio.

La excusa es un poco mala, y lo más seguro es que no cuele con tus padres, pero sí, en el nuevo título «Los Sims Toman la Calle» **podrás hacer una carrera**. Tranquilo, que de estudiar, más bien poco. Las diez carreras en las que podrás encarrilar a tu personaje serán "licenciaturas" como **Atleta**, **Gangster**, **Científico Loco** o **Víctima de la Moda** (madre de Zeus!). Y en la búsqueda del éxito profesional, tendremos que "echarle arrestos" y... salir de casa. Sí, **viviremos en casa de mamá, y eso será lo que nos permitirá salir del nido** y despreocuparnos de las

¿ES TU CHICA? ¿Te gustaría manejar a una jovencita rubia, con minifalda, coletitas y una personalidad sociable? ¿Que nooo?! Bueno, a lo mejor podría ser la chica de tu chica.

tareas cotidianas. Pero eso no quiere decir que podamos andar por ahí como un aventurero cualquiera. Nuestro principal quehacer seguirá siendo relacionarnos con la gente, y **podremos conocer hasta a 40 nuevos personajes** de la ciudad.

¡Arranca, que nos vamos!

Para salir del barrio contaremos con un scooter, y podremos llegar a sitios como la **Galería de Arte**, el **Gimnasio**, el **Laboratorio de Objetos brillantes** o el **Rincón... del amor**. Suena bien, ¿eh? Pues quizá os suene mejor que, a medida que avancemos en nuestras pesquisas, iremos encontrando **objetos ocultos como tatuajes, pañuelos y piercings** que podremos usar en el personaje. Y por supuesto, se mantiene el modo dos jugadores, ¡para las parejitas más jugonas!



PARA HACER "ADVANCES"...

...deberías tener una GBA. El personaje que crees en Cube podrá ser traspasado al juego de GBA, donde, tratando con la gente y superando minijuegos, podremos aumentar nuestras estadísticas de personalidad. Y aunque no tengas aún el cartucho de GBA, ¡podrás probar los minijuegos igualmente!

NOKIA 3200

Coge una foto. Cualquier foto. Elígela de una revista o tómalala utilizando la cámara de tu teléfono. Envíala, éditala y colócala dentro de la carcasa transparente de tu Nokia 3200. Tu creación.

Una
imagen de
portada



Club
NOKIA

Únete y disfruta de todas
sus ventajas entrando en
www.nokia.es/clubnokia

NOKIA
CONNECTING PEOPLE

Tony volverá a darnos una lección

T. H. U. G.

Estas siglas esconden el nuevo juego del rey del skate: Tony Hawk vuelve con «Underground».

➤ DATOS DEL JUEGO

- **GAMECUBE**
- **SKATE**
- **24 DE NOVIEMBRE**
- Compañía: **ACTIVISION**
- Equipo: **NEVERSOFT**
- Origen del Juego: **EE.UU.**
- Jugadores: **1**

➤ ADEMÁS SABEMOS QUE...

- En el modo historia empezaremos en Nueva Jersey, donde llegará a nuestros oídos la presencia de un importante skater. Es la oportunidad ideal para empezar a hacernos notar.
- Los más fans del monopatín fliparán con esto: tenemos nuevos skaters profesionales en esta edición. Se trata de Paul Rodríguez, Arto Saari y Mike Vallely. ¿Os suenan, verdad?

➤ INNOVADOR

- Tendrá tal cantidad de novedades, que podríamos considerarlo como el primero de una nueva serie.



El título incluye un montón de novedades, pero los trucos sobre las cuatro ruedas seguirán siendo la salsa del juego.



Guau, esto sí es skate del bueno. Enganchados a la parte de atrás del coche conseguiremos piruetas geniales.



Primera gran novedad de esta entrega. ¡¡Podemos colgarnos de los tejados!! Todo sea por recoger el objeto que nos piden.



Otra novedad, y de las gordas para el «T5». ¿Qué te parece bajarse de la tabla y andar como si tal cosa con ella? Pues hala.

La quinta entrega del prestigioso juego de skate está a punto de aterrizar en nuestras Cubes con más novedades de las que podíamos imaginar tras las anteriores entregas. Por supuesto que la gracia del juego seguirá estando en colgarse de las barandillas y de los cables telefónicos mientras ejecutamos saltos imposibles. Pero ahora imagínate si además de eso podemos frenar y coger el patín de la mano para subírnos a los tejados o ponernos a conducir coches sin necesidad de respetar las normas de

tráfico. Así investigaremos a fondo los escenarios para cumplir los distintos objetivos que nos proponen. Pronto seremos los reyes del skate y ahora también del asfalto.

¿Yo en la Cube?

Pues sí. En el nuevo modo historia podrás crear tu propio skater, personalizándolo al máximo con el cada vez más completo editor que incluirá. Y una vez que tu ego esté satisfecho, estarás en condiciones de darte un paseo por los distintos modos de juego. Si eres nuevo, habrá modo práctica. Y si ya tienes tus saltos, será el momento de agarrar el monopatín y, empezando en tu barrio, ir haciéndote un hueco entre los grandes a base de trucos imposibles. Y así, pronto serás el protagonista de la carátula de un videojuego.

TONY, EL CRACK. Los skaters más famosos, empezando por el propio Hawk, han acudido a esta nueva cita. Pero lo que más mola del juego es que podremos recrearnos a nosotros mismos y labrarnos una carrera.



¿NO IBA ESTO DE PATINES?

Pues sí, pero eso no quita para que hayan cabido interesantes novedades como ir andando con el monopatín en la mano o conducir coches en determinados momentos. Para colmo la sensación de velocidad no os decepcionará. Pero no podréis recrearos mucho, ya que habrá poco tiempo para cumplir los objetivos.



44.95€

PS2 GC XBOX

PC: 39.95€

URBAN FREESTYLE SOCCER



TU BARRIO... TU GENTE... TUS REGLAS... TU JUEGO...
TU FÚTBOL

Lanzamiento: 28.11.03

Acclaim
www.acclaim.es

12+

PC CD-ROM

XBOX

PlayStation 2

NINTENDO
GAMECUBE

¡DESCÁRGATE YA EN EXCLUSIVA
ESTE JUEGO PARA TU MÓVIL!

MÁS INFO EN: <http://live.vodafone.es>

vodafone

live

CONCURSO

**¡¡LA DEMO EXCLUSIVA
DE «BILLY HATCHER»!!**

**BILLY
HATCHER**
and the Giant Egg™




¿Quieres probar lo último
del “Sonic Team” para
GameCube? ¡Participa
en este concurso y
descubrirás un nuevo
héroe que ya está
arrasando en tu consola!

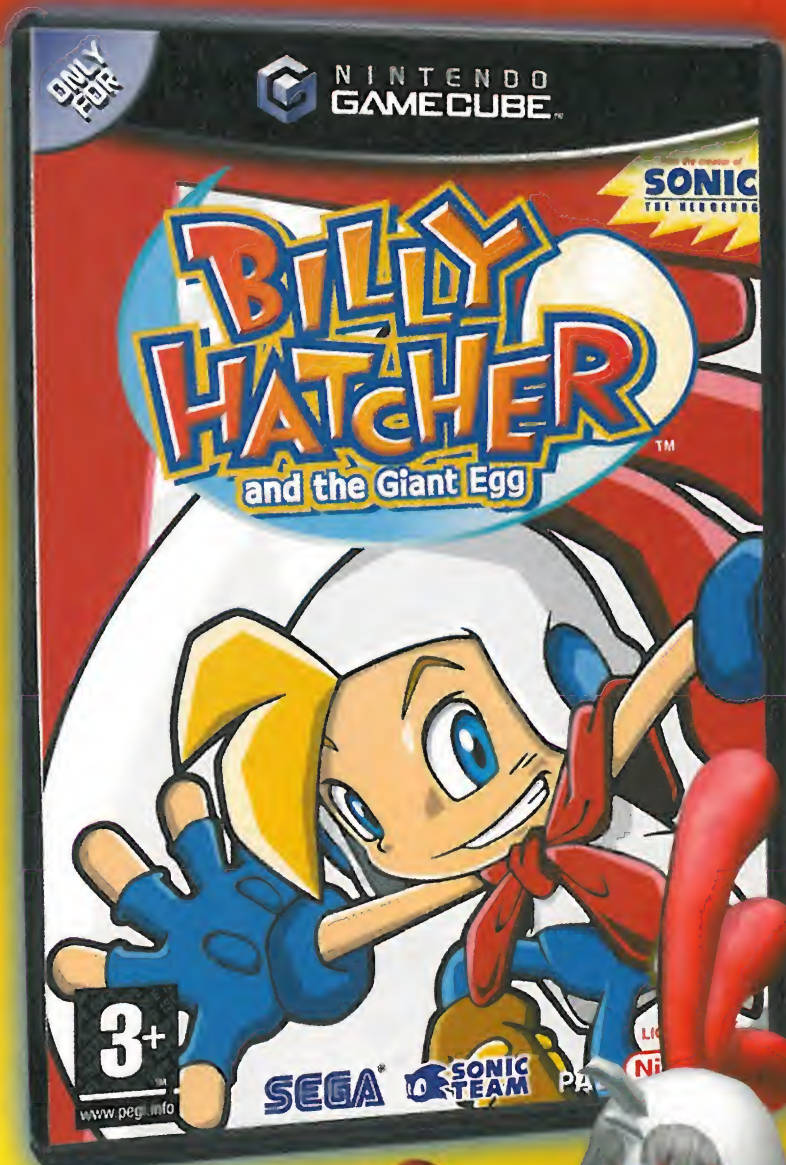
Para participar en este mega
concurso solo tienes que enviar
un **mensaje de texto** al
número 5354 desde tu móvil
poniendo la **palabra: billyna**

Regalamos
500

Demos jugables
de **Billy Hatcher**

El disco demo incluye:

-  **Tres niveles en el modo historia:**
Poblado del Bosque, Isla Pirata y Montaña Dino.
-  **Modo batalla para multijugador**
(2-4 jugadores) en los tres niveles del modo historia.
-  **Entre 20 y 40 minutos de juego para el modo historia, y diversión sin límite para el modo batalla.**



*Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S. A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0.90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de la revista Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 14 de diciembre de 2003.

AKkaim

SEGA

SONIC TEAM

Nintendo
Acción



FICHA TÉCNICA

 GAMECUBE



Compañía: NINTENDO
Desarrollador: NINTENDO
Tipo de juego: CARRERAS
Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)

Tarjeta de memoria: 3 BLOQUES
Conexión GB Advance: NO
Número de jugadores: 1-4
(1-16 LAN)

Fases: 16 CIRCUITOS
Extras: 60 Hz, DS PRO LOGIC II
Modos: 2 + 4 MULTIJUGADOR

Precio: 59,95 €
A la venta: YA DISPONIBLE



¡Un bombazo para tu GameCube!

MARIO KART: DOUBLE DASH!!

¿Ya conocías Mario Kart? Pues prepárate, te espera el doble de velocidad, de golpes... ¡y de "duoversión"!

Manda a tu hermano a por más mandos! ¡No importa por qué, tú hazlo! Vale, ahora ya podemos empezar. Esto... Mario vuelve a introducirse en el mundo del motor, acompañado de todo el plantel de **respetables héroes Nintendo**. Ya sabéis: Donkey Kong, Yoshi, Bowser, Wario... ese tipo de gente que demuestra su catadura, en cuanto se da la salida, a base de embestidas traicioneras y otras "maniobras" de difícil calificación. ¿Peach? Sí, y Daisy también sabe jugar sucio. En total, **16 chavalotes dispuestos a compartir acelerones, derrapes, saltos, vuelcos, tortas, empujones, despeñamientos...** lo típico de cualquier carrerita de «Mario Kart» desde los tiempos de SNES.

¿Cómo? ¿Nunca has jugado? Pues nada, nada, habrá que empezar desde el principio. ¿Preparado?

¿Listo? Ya

Muy inteligente, el individuo que ideó estas carreras en kart. El objetivo, como en toda competición, es **quedar el primero, pero no basta**

con tener un buen coche. Donde se ve si uno ha jugado o no a «Mario Kart» antes, es en el uso de los ítems. Cuando pasas por un cubo multicolor adquieres un objeto que se otorga de forma aleatoria. Puede ser un turbo, para salir disparado; un caparazón, para tirarlo hacia un contrario y que se "piñe"... en fin, ►

¡HOLA, QUE TRAIGO UNOS AMIGOS!

"¡Que pasen... y vean!" es lo que suele ocurrir, ¿verdad? Pues se terminó. Si quieres ir a casa de alguien y, en vez de mirar, jugar, llévate tu Cube y «MK», y podrás jugar hasta 4. Si hay otra Cube por ahí... ¡hasta 8! ¿Y con 8 Cube en red LAN? ¡HASTA 16 TÍOS A LA VEZ! ¡DIVERSIÓN INFINITAAA!





Estar el primero es muy importante, sí, pero hay que saber mantener el puesto. Así que, lo mejor sería hacer tapón a Yoshi y Birdo, para que no cojan ningún ítem.



Los jardines del castillo de la princesa Peach también sirven para echar carreras, pero la pobre anfitriona va penúltima, como poco. ¡Estas carreras son impredecibles!



Los pilotos gesticulan según sus ánimos: Donkey ha cogido un ítem y es feliz, él.

EL PRIMERO «Mario Kart: Double Dash!!» se gana el primer puesto en diversión, en piques multiplayer, y también en número de jugadores: ¡hasta 16 en red LAN!



En el escenario del desierto nos llevaremos alguna que otra sorpresa. Por ejemplo, que los cactus rescatados de los plataformas de Mario ¡se doblen para intentar darte!



Las bombas sólo son ítems especiales y "petan" a lo bestia si las lanza Wario.



Para Baby Bowser, en cambio, los ítems guays son los caparzones con pinchos.

A LOS YOSHIS SUBÍ, A LOS...

...Wariolos bajé, y en todas partes dejé... un derrapee... muy "asín", como algunos de los circuitos. ¡Qué locuras!



Aquí está Yoshi hecho isla. ¡Y toca correr por su contorno!



El Coliseo Wario es una esfera metálica con rampas, caídas...



...y burradas. Menos mal que también hay playa, la de Isla...



...Delfino, y un barco para caer al mar y perder saladamente.



He aquí el famoso rayo que reduce a todos menos al que lo tira, por supuesto.

SOLO NINTENDO

La unión de excelencia técnica y jugable da como resultado unas carreras vibrantes, veloces... ¡y con unos finales impredecibles!



Movimiento de ataque lateral, útil para evitar adelantamientos y mangle items.



En el circuito helado habrá que conducir con sangre fría y... ¡pero no tanta, Birdo!



Darse una "toña" puede ser perjudicial por naturaleza, pero también tiene su parte buena. ¡Es la única manera de ver tantas estrellas y trozos de cosas en la pantalla!

► que en «Mario Kart» es igual de importante manejar al piloto que al segundo personaje, por aquí llamado... ¿Francisquillo, era?

¡Paquete!

Eso, el de atrás, vamos. Es la novedad más importante de la serie. Permite que dos jugadores vayan en el mismo kart, lo que obliga a cooperar, a hablarse a gritos y a divertirse de manera diferente. Uno conduce: se encarga de acelerar, frenar, girar, y derrapar. Y el de detrás usa los ítems, además de poder apoyar la conducción echando el cuerpo a un lado u otro, o golpeando lateralmente a los osados que pasen por vuestro lado y robando el ítem que llevasen las víctimas. ¡Ah! Y

cuando ambos queden de acuerdo, pueden cambiar de puesto (piloto/paquete) pulsando Z los dos a la vez. ¡Hay que ver, las ventajas que da contar con una pareja, ¿eh?!

Me... me siento solo

Está difícil sentarse solo en un kart, querido. Aun con un solo mando, llevas a alguien detrás y, aunque con menor precisión, controlas a los dos. Es la forma clásica de jugar, y sigue resultando tan divertida como en los anteriores «MK». Aparte de la diversión, notarás que el diseño de los escenarios es mucho más bestial en dimensiones, detalles y nitidez de contornos (que para eso es Cube), lo que hace que corras acompañado de una sensación de

velocidad nunca vivida en la serie.

También la excelente animación de los personajes te hará meterte más en el papel. Vamos, nos gustaría ver la cara que vas a poner cuando Wario pase a tu lado y te haga su burla característica: un desafiante "autopalmeo nalgar". ¡Y cómo se ríe, además, el tío! Tales desmanes te harán jugar solito hasta machacar los 16 circuitos. Claro que, para dos jugadores o más, hay modos Grand Prix, tres tipos de Batalla, y esa pedazo de opción de jugar 8 a pantalla partida en dos Cubes, o ¡conectar hasta 8 Cube en red para jugar todos a pantalla completa! Así que los piques, con los medios necesarios, no van faltaros en años y... ¡justo! ¡ahí llega tu hermano!

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

93

- ▲ La constante sensación de velocidad y las animaciones de todos los personajes.
- ▼ Los diseños de los escenarios de batalla son algo simples.

SONIDO

92

- ▲ Los efectos, muy variados y espectaculares. Las melodías, que se silban ellas solas.
- ▼ Sin embargo, esperábamos oír alguna voz en castellano.

JUGABILIDAD

98

- ▲ Un kart de control exquisito, y una explosión de emoción cada pocos segundos.
- ▼ Cuando uno está jugando solo, no se chillaba tanto.

DURACIÓN

95

- ▲ Nunca hubo más opciones multijugador. Hazte con más mandos, más Cube, más gente... ¡y jugad los 16!
- ▼ Los 16 circuitos, jugando solo, se terminan algo pronto.

TOTAL 97

- ▲ Coger un kart es... no soltar el mando hasta ganar.
- ▼ Si hubiera tenido sólo tres o cuatro circuitos más...

VALORACIÓN



PÓNGAME GASOLINA SUPER... ¡SUPEER MARIO! ¡HU HU!

¿Quieres saber por qué tu vecino también se ha comprado una Cube? Pues para poder jugar contigo y todo el rellano a «Mario Kart». Jugando solito ya echa para atrás, por sensación de velocidad y diversión, pero es que, eso de poder jugar ¡hasta 16 personas en red...! Hay que probarlo. No se puede contar con palabras.

EL RANKING

1. F-Zero GX
2. Mario Kart: Double Dash!!
3. Burnout 2

En cuanto a calidad técnica y duración, «F-Zero» es mejor que «MK». Pero, si tienes ganas de vivir carreras con risas y piques continuos, hazte con «MK». En diversión es casi insuperable.

SIERRA ENTERTAINMENT PRESENTA

EL Hobbit™

EL PRELUDIO DE EL SEÑOR DE LOS ANILLOS



JUEGO OFICIAL

Basado en los trabajos literarios de J.R.R. Tolkien



PARTICIPA EN
DINÁMICOS COMBATES



RESUELVE PUZZLES
DESAFIANTES



EXPLORA
LA TIERRA MEDIA

VIVE LA MAYOR AVENTURA DE TU VIDA

www.hobbitgames.com



PlayStation 2

© 2004 Universal GameWorks, Inc. All rights reserved. Universal GameWorks, Inc. is a subsidiary of Universal Studios, Inc. All other trademarks and registered trademarks are the property of their respective owners.

NINTENDO
GAMECUBE

XBOX

GAME BOY ADVANCE

PC CD-ROM

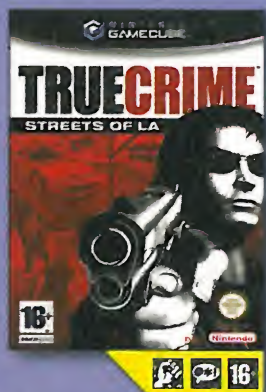
SIERRA





FICHA TÉCNICA

GAMECUBE



- Compañía: ACTIVISION
- Desarrollador: LUXOFLUX
- Tipo de juego: ACCIÓN 3D + CONDUCCIÓN
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Tarjeta de memoria: 5 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Numero de jugadores: 1
- Niveles: 20 CAPÍTULOS
- Datos: +100 SUBMISIONES
- Escenario: CUBRE UN ÁREA DE 650KM² DE LOS ANGELES
- Precio: 54,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

¡Los Angeles, allá vamos!

TRUE CRIME

Ya era hora de que tuviéramos un juego de este tipo; con acción, coches, lucha, escándalos y MARCHA.

Lo dicho. Necesitábamos que apareciera un juego de este tipo en nuestra GameCube. Un **título de acción que combinara varios estilos**: coches, persecuciones, tiros, lucha, y que nos convirtiera en polis con respeto por la ley pero **muy pocos escrúpulos**. «True Crime» parece sacado del guión de una peli de policías. La acción se desarrolla en **Los Angeles**, una de las ciudades más peligrosas del mundo, que ha sido **reconstruida palmo a palmo**. Nuestro protagonista, un detective amante de las armas y la velocidad, ha decidido hacer una "limpia" de delinquentes, empezando por ladrones callejeros y terminando con las mafias más peligrosas. Si te parece chulo hasta ahora, vas a alucinar con lo que viene después...

¿Permiso de conducir?

Evidentemente, una ciudad como Los Angeles no se puede recorrer a pie

como quien va a comprar el pan a la la esquina. Tranquilo, podrás detener cualquier vehículo que necesites (eso sí, con cuidado, porque no paran así como así) y hacer uso de tu licencia para "tomarlo prestado". Aunque tú empiezas con tu propio descapotable de matrícula personalizada. Con él llega la primera misión. Una sencilla persecución. ¿Sencilla? Sí, ja. Tienes un tiempo límite, poco control sobre el auto, y una ciudad muy, muy grande a tus pies. Bueno, esa es otra de las mejores cosas del juego,

conducir sin dejar farola con cabeza. Sí, **las persecuciones son tope espectaculares**, pero también conduciremos, por ejemplo, para llegar a tiempo de parar una pelea callejera. Porque habrá misiones en las que solo haya que patrullar un determinado barrio y resolver un número de delitos. Por cierto, si en plena calle te pones a **cachear a cualquier persona seguro** que te llevas más de una sorpresa. Y cuando tu coche ya esté para el arrastre, porque hay tráfico real y ▶

¡A TU ESPALDA!

Las vamos a pasar canutas para salir con vida de las porrocintas peleas en las que nos vamos a meter (aunque no nos llamen). Muchas veces nos veremos rodeados incluso por más de cinco tipos, sin contar los que vayan llegando a la cita. Diles adiós con tu magistral dominio de las artes marciales.





Una de las cosas que más nos han molado han sido las persecuciones en coche. No sólo hay que estar "al loro" del tráfico, también hay que utilizar las armas sin piedad.

Podemos coger el coche que necesitamos, desde taxis a los mejores deportivos. Con mucha educación se expulsa al conductor y nos adueñamos del volante.



Las secuencias servirán para enterarnos del guión y respirar de tanta acción.



POR FIN Se estrena un género esperadísimo por todos los jugones en GC: conducción y acción, con misiones cañeras, la ciudad de Los Angeles reproducida al detalle...



Los coches se abollan, cascan, se doblan, así que mucho ojo con tu montura. Intenta ser un buen conductor y así no te nombrarán hijo predilecto del desguace.



El tráfico real tiene estas cosas. Hay algunos que no saben que tienes prisa.



Los momentos de lucha son realmente intensos. ¡Demuéstrales lo que sabes!

ACCIÓN SIN TREGUA

En «True Crime» no vais a tener un segundo de respiro. Cuando no estéis derrapando por esas calles, deshaciendo algún entuerto desde el coche, os encontraréis "explorando" algún almacén abandonado, ejercitando vuestros mejores golpes en los caretos de "gorilas", o "enseñando" se creen Jackie Chan. Además, la dificultad va en aumento de una misión a otra. Así que tendréis que ir aprendiendo cada vez nuevas cosas.



Si acabamos con un enemigo nos haremos con sus armas...



... porque seguro que nosotros sabemos darlas mejor uso.



Estas patadas a lo Neo hay que verlas en movimiento.



Punto de mira (y láser) para que no se nos escapen los malos.

ESTO ES L.A. Hay 650 kilómetros cuadrados de Los Angeles recreados con detalle: desde Bel Air a Chinatown, pasando por Hollywood, Beverly Hills, Santa Mónica...



Es una posibilidad conducir en dirección contraria, pero ¡te sacarán las luces!



Mucho ojo con la delincuencia urbana. Te dispararán a la mínima, los salvajes.



Cada nuevo combate será una posibilidad de aprender más combos. Encadenando una sucesión de golpes incluso podremos permitirnos una especie de "fatality" final.

► hace falta saltarse los semáforos, y te puedes chocar a la mínima... pues nada, te bajas (no hace falta que aparques) y buscas el que se te antoje: un taxi, un camión, una limousine... Umm, esto suena mucho al conocido «GTA3»... Pues sí, ¡y ahora tenemos nosotros una cosa mucho mejor en GameCube!

¿Y licencia de armas?

Eso, eso, porque además de conducción, hay una **parte Shooter realmente interesante**. Al principio empezamos con sólo dos pistolas, pero como podemos quedarnos con cualquier arma que le quitemos al enemigo, pues ¡menudo arsenal! Lo más chulo es que podremos disparar desde el coche, de hecho a veces

será imprescindible. Con un simple toque sacaremos un práctico punto de mira, y dejando pulsado el botón nos pondremos en "tiempo bala", con la acción ralentizada para darle toda la espectacularidad a la imagen.

Pero las armas no lo serán todo. Vamos a encontrarlos con más de un tipo que ha hecho el curso avanzado "Domine las técnicas de Bruce Lee". Y será entonces cuando haya que recurrir a puños y piernas. Mucho ojo a esto porque tiene más miga de la que parece. A lo largo del juego iremos **aprendiendo combos y nuevos movimientos** de diferentes artes marciales. Algunos golpes serán tan reales que hasta nos dolerán a nosotros, y ni que decir tiene la cara que se le queda al pobre

enemigo cuando siente la patada en pleno menisco. A lo largo del juego veréis distintos "dojos" en los que practicar e ir adquiriendo experiencia.

Adulto y desafiante

El primer juego de este tipo que disfrutamos los nintenderos nos ha dejado un buen sabor de boca. Es bastante **completo, largo y rebosa acción** (con disparos y conduciendo) por los cuatro costados. Lo único que podemos achacar es que, salvo el modo principal, no tiene nada más, **ni siquiera multijugador**. Esto limita su duración, aunque vas a tardar bastante en terminártelo, sobre todo si te pones a conducir cochazos admirando semejantes gráficos. Este juego va a dar que hablar, y mucho.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

92

- ▲ Los personajes están más detallados que el resto de elementos: coches y ciudad.
- ▼ Algunas zonas están demasiado desangeladas.

SONIDO

85

- ▲ El ruido de los coches y los disparos a toda velocidad.
- ▼ Las voces en inglés. Estas cosas que hay que doblarlas.

JUGABILIDAD

93

- ▲ Lo más de lo más: conduce, dispara, "pide prestado" nuevos coches, armas...
- ▼ No se puede "explorar" más de lo necesario. En ese sentido es muy lineal.

DURACIÓN

92

- ▲ Le echarás bastantes horas para acabártelo.
- ▼ Una vez terminado, no ofrece nada más. No hay multiplayer.

TOTAL

93

- ▲ La combinación acción y coches. Reproducir con tal detalle la ciudad de Los Angeles tiene mucho mérito.
- ▼ No está doblado. Gráficamente falta detalles.

VALORACIÓN



ACCIÓN DE PELÍCULA

«True Crime» es el primer juego de este género tan atractivo (acción + conducción) que disfrutamos en GameCube, y el resultado es genial. La "película" se desarrolla en Los Angeles, ciudad que ha sido recreada al milímetro, donde se combinan disparos, coches, artes marciales, de la mano de un poli que no se detiene ante nada. Tienes que probarlo porque te va a molar el desafío.

EL RANKING

1. True Crime
 2. The Italian Job
- Ya sabemos que «Italian Job» solo es de coches, pero es lo más parecido a «True Crime». Ambos lucen una trama de película (¡¡) es una conversión, de hecho), pero «True Crime» tiene más que ofrecernos.

TODOS LLEVAMOS UN GUERRERO DENTRO



Imagina caminar por un lugar extraño, donde tu hogar y tu familia han desaparecido.
Imagina combatir a lo largo y ancho de un enorme mundo, empleando magia y espada en una guerra sin cuartel contra las hordas enemigas.
Imagina el alucinante debut de la serie Final Fantasy para Game Boy Advance.
FINAL FANTASY TACTICS ADVANCE.
Sólo para Game Boy Advance y Game Boy Advance SP.



GAME BOY ADVANCE SP
www.nintendo.es



FICHA TÉCNICA



- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Desarrollador: EA BLACK BOX
- Tipo de juego: CONDUCCIÓN
- Idioma: INGLÉS
- Tarj. de memoria: 19 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1-2
- Coches: +20 MODELOS REALES
- Modos de juego: 3
- Datos: +100 DESAFÍOS
- Precio: 63,95 €
- A la venta: 21 DE NOVIEMBRE

“Flipping” con el “tuning”

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

Coge tu coche y conviértelo en una obra de arte. Mola que corra, pero más aún que los demás lo admiren...

Los locos del motor sabrán sacarle todo el partido a la última entrega de «NFS»: nadie como ellos para valorar unas llantas OZ racing, un turbo Nitrous Express o un chip electrónico Motorsport, en su justa medida. Aunque dará igual que tú no manejes esos datos, porque la idea de modificar el aspecto externo del coche a nuestro gusto, a base de mucho esfuerzo (ganando carreras y disfrutando de cada una), resulta igual de flipante para todo el mundo.

Me gusta el “tuning”

O sea que la idea de este nuevo «NFS» es simplemente genial, pero no se queda ahí. Se rodea del glamour del cine («A todo gas», ‘Sesenta segundos’), y se empeña en

traernos los mejores coches, las calles y hasta las chicas. Todo forma parte del modo Underground, donde competimos en diferentes tipos de carreras que van llegando en forma de desafío: hazte este circuito derrapando; el que va el último en cada vuelta queda eliminado; cambia de marcha en el momento justo; ¿hace un torneo al mejor de tres? Ya en la pista no sólo cuenta ganar, sino también puntuar. Y se consiguen puntos por cada derrape, por cada atajo, por sortear al resto del tráfico, por cada salto, por cada vuelta que lideramos... Con esos puntos y el dinero que recibimos por la victoria, no sólo podremos comprar nuevas llantas, alerones o pegatinas, sino que además desbloquearemos

opciones que permanecían ocultas. Accederemos a mejoras mecánicas (como chips, nitros, kits de reducción de peso...), abriremos nuevas pistas y conseguiremos más modelos para lucir en nuestra colección.

Hablando de lo que se puede conseguir nos hemos saltado lo que se disfruta consiguiéndolo. Porque las carreras son trepidantes, y como se celebran siempre de noche y los circuitos son zonas de la ciudad que tomamos al asalto, resulta una experiencia excitante. Puede que el “tuning” sea el espíritu de este juego, pero la filosofía «Need for Speed», con carreras realistas, diversión al máximo y lujo gráfico, nunca ha quedado de lado. Por eso resulta absolutamente atractivo.



Nuestro Ford ZX3 (que hemos desbloqueado) tiene ciertos problemas con el tráfico de la ciudad. La imagen es espectacular, pero nos han quitado 32 puntos por malos.



Uno de los retos es cambiar de marcha en el momento justo en una larga recta.



Los canales de la ciudad también pueden servir de escenario perfecto.

MASTER, ESTE ES TU COCHE

Cuanto más carreras y puntos ganes, más accesorios podrás ponerle al coche. Porque no todos están disponibles desde el inicio.



Los discos de freno también se pueden pintar en cualquier color.



Fíjate lo que puede convertirse un Celica con unos apaños...



Ganar carreras es clave para mejorar el aspecto y motor del coche; así conseguimos puntos de estilo para desbloquear opciones y circuitos, y tener un Coupé como éste.

MUCHO MÁS ¿Un juego de carreras de coches? Qué va, mucho más que eso. En el nuevo «Need for Speed» la fantasía nos llevará a modificar el coche a nuestro antojo, a convertirlo en una obra de arte, que los demás admiren, y que corra como ninguna.



La sensación de conducción es muy equilibrada. Pero puedes quitar las ayudas de tracción y frenado para complicarlo todo.



La luz da vida al juego. La de los túneles, de los edificios, de las vallas publicitarias... porque las carreras son todas de noche.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

93

▲ El diseño de los "tuning" está muy bien conseguido, y los escenarios son ultra-reales.

▼ Falta mayor definición en general, más detalle.

SONIDO

88

▲ Reunión de grandes grupos con temas muy cañeros.

▼ Sonido demasiado "punk" para nuestro gusto. Y no está doblado. ¡Mala suerte!

JUGABILIDAD

96

▲ El modo Underground atrapa sin remedio. Y el control no te dará motivos para abandonar.

▼ Siempre de noche... ah, y que los circuitos se repiten.

DURACIÓN

95

▲ Más de 20 coches, opciones de todo tipo... y además hay modo multijugador.

▼ Podría haber sido de cuatro, el multijugador, claro.

TOTAL

95

▲ El espíritu "tuning". El diseño de los coches. La sensación de velocidad.

▼ Siempre es de noche. Falta definición en los gráficos.

VALORACIÓN



MÁS QUE UN SIMPLE JUEGO DE COCHES

A todos los que pensamos que un juego de coches debe ser algo más que dar vueltas por un circuito, este juego nos ha llenado de felicidad. En el nuevo «NFS» hay otro tipo de desafíos, aunque lo mejor son los premios, que vienen en forma de nuevas piezas para tu coche y de circuitos ocultos. Ambos con un lujo de detalles que cautiva.

EL RANKING

1. NFS: Underground
2. V-Rally 3
3. NFS: Hot Pursuit

El espíritu "tuning" marca la diferencia con otros "clásicos" de la automoción. «V-Rally» tiene más competición, pero pierde encanto. Y «NFS2» se queda corto frente a éste.

¡Y qué difícil ha sido encontrarlo!

BUSCANDO A NEMO

¡Qué vida más atareada tienen estos peces! La de cosas que tendremos que hacer para rescatar al bueno de Nemo...

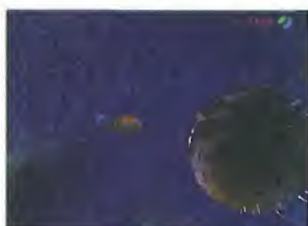


UN MAR LLENO DE PELIGROS

DE TODO UN POCO. En el mar no todo son sombrillas, bikinis y chiringos. Bajo el agua también hay agresivos tiburones, minas perdidas, cangrejos de pellizco fácil... Vamos, que habrá que tener cuidado porque encontraremos muchos más peligros que caricias.



Ir con cuidado es esencial para superar obstáculos con pinchos.



No todos los peces son buenos; éste se hincha y... ¡pincha, el tío!



¡Qué colores, qué detalles, qué bonitos los peces, qué... qué todo! Aunque el mundo subacuático no dé para mucho, ha sido recreado con todo el estilo Disney (y Pixar, si).



En este minijuego buscas las figuras que indican las burbujas; hay muuuchos más.



Las cámaras nos ofrecen vistas tan espectaculares (y bonitas) como ésta.

Seguro que a estas alturas ya has oído hablar del nuevo éxito de Disney/Pixar. La cosa va de que **Nemo, un majuelo pececillo, ha desaparecido**, así que su papá, Maril, y su colega Dory tratarán de encontrarlo por esos mares de Zeus.

¡Coge aire, que nos vamos!

Te esperan 18 fases en las que debes demostrar tu habilidad **resolviendo puzzles, participando en carreras y persecuciones**, evitando que un enorme tiburón te tome por su

desayuno... en fin, que por variedad no va a quedar. Además, en cada nivel viviremos la acción desde un punto de vista diferente: cámara lateral, vista posterior (ideal para las carreras), frontal para persecuciones, e incluso la clásica isométrica. ¿Que qué veremos a través de todas esas cámaras? Pues **unos gráficos detalladísimos, con animaciones de flipar**. Y de postre, escenarios que recuerdan a un documental de la tele. Por cada fase que completes, disfrutarás de cortes de la película.

Por supuesto en castellano, así que no hay excusa para no **reírse con los entretenidos diálogos**. Eso sí, no te vas a reír tanto cuando veas que el juego no es coser y cantar. Vaya, que a pesar de su aspecto infantil, nos ha **costado sudores acabarlo**. En ciertos momentos se "pasa" de dificultad, pero al menos dispones de vidas infinitas para intentarlo. Con todo, el **original desarrollo, las animaciones de los personajes** y el control sencillo harán que pases un rato divertido.

FICHA TÉCNICA

GAME CUBE



Compañía: THQ
Desarrollo: TRAVELLERS TALES
Tipo de juego: AVENTURAS
Idioma: INTEGRAMENTE EN CASTELLANO (TEXTO Y VOCES)
Jugadores: 1

Tarjeta de memoria: 1 BLOQUE
Modos: 1
Datos: 18 FASES+MINIJUEGOS

Precio: 59,95 €
A la venta: 21 DE NOVIEMBRE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

Pocos detalles en los escenarios, pero lo que hay es muy bonito.

SONIDO

Banda sonora de película, y voces dobladas a castellano.

JUGABILIDAD

Dificultad alta; el control juega alguna mala pasada puntual.

DURACIÓN

Las vidas infinitas reducen la vida del juego notablemente.

TOTAL 82

▲ Los gráficos, sin duda alguna, lo más destacable.

▼ Los más peques lo tendrán complicado para acabarlo.

VALORACIÓN

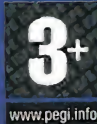
Aunque da la impresión de ser un título pensado para los más pequeños de la casa, su elevada dificultad hará que tengan que pedir ayuda más de una vez.

SEGA and Sonic the Hedgehog are registered trademarks or trademarks of SEGA CORPORATION in the U.S. and other countries. All rights reserved. All other trademarks, trade names and logos are the property of their respective owners. All other trademarks, trade names and logos are the property of their respective owners. All other trademarks, trade names and logos are the property of their respective owners.



GAME BOY ADVANCE

A LA VENTA EL 3 DE NOVIEMBRE



DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com

C/ Hermanos García Noblejas, 37. Edificio C, 2º.
28037 Madrid - Telf: 91 406 29 40 - Fax: 91 367 74 57
ASISTENCIA AL CLIENTE: 91 406 29 64



FICHA TÉCNICA



GAMECUBE



- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Desarrollador: EA GAMES
- Tipo de juego: ACCIÓN Y AVENTURA
- Idioma: INTEGRAMENTE EN CASTELLANO (TEXTO Y VOCES)

- Tarjeta de memoria: 6 BLOQUES
- Conexión GB Advance: SÍ
- Número de jugadores: 1-2

- Personajes: 9
- Escenarios: 13 FASES
- Modos: HISTORIA Y MULTIJUGADOR

- Precio: 62,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

Punto y final para el anillo

EL RETORNO DEL REY

El destino final del Anillo está en tus manos. Tú sabrás cómo te lo montas, pero esto no te lo puedes perder.

Seguro que estás ansioso por ver la tercera y última película de la trilogía de 'El Señor de los Anillos'. Tiene que ser una pasada. ¡Con lo que hemos disfrutado las dos primeras (sobre todo la segunda, la verdad)! Bueno, aquí no tenemos la peli, pero casi. Te traemos el juego que, como verás, vuelve a ser una perfecta conversión de cine.

Juega con todos

En eso, lo de la conversión, se nota que es un fiel heredero de la anterior entrega, «Las dos Torres». De hecho el sistema de juego, con acción sin tregua frente a orcos y otros enemigos repugnantes, apenas ha variado. Aunque tampoco es que hiciera mucha falta. Bueno, aquí

podemos elegir entre **nueve personajes!**, tres de ellos ocultos, para llegar al final de la aventura (por los tres de la aventura anterior). Pero las **13 fases** hasta la destrucción del Anillo guardan una fidelidad total al film. ¿Ya sabéis cómo empiezan, no? El corte de la película da paso al campo de juego en una transición

perfecta de imagen real a poligonal. Si acaso en esta entrega, **el camino no es tan lineal**. Podemos seguir rutas diferentes para concluir la aventura, aunque hay que acabárlas todas para completarlo. Pero la gracia está en que podemos volver a jugar la misma fase controlando a otro personaje, que tiene su cosilla.

¿ES ESTO REAL, TÚ?

Fíjate en el efecto tan logrado que provoca el agua al caer del depósito. Impresiona, ¿verdad? Los escenarios están plagados de detalles tan geniales como éste, mostrando un nivel técnico deslumbrante. Verás explosiones, fuego, polvo... lo que necesites para "meterse" en la escena de la película. ¡Rodando!





Los "Nazgûl" provocan terror allá donde van. Sus apariciones son constantes a lo largo de la aventura. Unas veces debes huir y otras, como ésta, plantarles cara.



El nivel de acción es intensísimo. Las batallas contra orcos y otros enemigos nos ponen los pelos de punta en todas las fases. ¡Un espectáculo de cine!



Los olifantes llevan una carga explosiva en la espalda. Ya sabes cómo eliminarlos.

HEROICIDADES Vais a necesitar todas las flechas, toda la magia y la fuerza de las espadas para salvar Tierra Media de la devastación. Seréis unos auténticos héroes.



Avanzar es ganar. Según los enemigos que eliminemos y la forma de hacerlo, nos darán puntos de experiencia que cambiaremos por nuevos y eficaces combos.



Evitar la invasión de la ciudad es realmente difícil, aún siendo Gandalf.



En "El Sendero de la Muerte", el enemigo llega en forma de almas...

A TOPE DE DETALLES

Pues sí, por detalles no va a quedar. Por ejemplo, podréis elegir entre tres rutas para avanzar por el juego que irán salpicadas con diferentes extras sobre la creación de juego y película; otro buen detalle: conseguir combos con los puntos de experiencia que vayamos acumulando. ¿Qué os parece? Pues hay más...



Además de la fase, puedes ir abriendo nuevos extras.



En cada nivel dispones de varias habilidades y combos.



Jugar en modo cooperativo le da un nuevo aliciente.



Superadas las 13 fases, podremos jugar con los tres nuevos personajes.

DE CINE Una de las claves del juego es su gran fidelidad al film. La ambientación, el doblaje, los extras... todo está hecho para sumergirnos en la película.



A los orcos no les gusta el fuego, así que tírales otra antorcha más, Sam.



El juego es espectacular, pero súbele el brillo a la tele, ¡que no se ve "ná"!

Otra novedad es que encontraremos diferentes objetivos en cada nivel. Por ejemplo en uno de los escenarios tendremos que usar enormes ballestas para acabar con seres gigantescos, y en otro salvar a 200 mujeres en plena batalla, o también evitar una invasión, reclutar un ejército de muertos vivientes...

Dos por el precio de uno

Otra cosa que no viste en «Las Dos Torres» y que te va a animar a pillar éste: «El Retorno del Rey» tiene modo multijugador. Vale, hay que terminar la aventura para abrirlo, pero qué es eso comparado con la posibilidad de colaborar con un amiguete y volver a jugar las misiones que más os gustaron. Claro



En este juego no vamos a tener un segundo de respiro. Aragorn tendrá que demostrar que no hay quien le gane con la espada... en combate simultáneo contra mil orcos.

que ir en pareja no significa pasarse la aventura como si tal cosa: os costará llegar al final de las fases; la dificultad, aunque ajustada, puede llegar a desesperar (sobre todo porque tenéis que compartir la misma cámara). Aún así, pelear codo con codo con un compañero para salvar la «Tierra Media» sigue siendo divertido y «duradero».

Aquellos que tengáis una GBA, estáis de suerte; desde el principio se os da la posibilidad de conectar ambas consolas. Al hacerlo, además de conseguir nuevos combos para la portátil, podéis obtener hasta mil puntos extra de experiencia para cada personaje. Por si fuera poco, tras cada fase abrirás nuevos vídeos y otros extras sobre la grabación de

la película, y el desarrollo del juego. Así, puedes ver a los propios actores jugar con sus «clones», disfrutar de los diseños y el «storyboard» original de la película, etc.

Otra vez espectacular

De nuevo esta entrega se hace valer en la asombrosa fidelidad con la película y en un sistema de juego que es garantía de diversión y entretenimiento. Para diferenciarse de «Las Dos Torres» nos ofrece un modo cooperativo, extras estilo DVD y conexión con GBA. Pero aún así la profundidad de juego sigue siendo su punto flojo. Puedes acabar cansado de tanto golpear sin más, aunque es verdad que hacerlo en compañía de un amigo sea más «llevadero».

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

94

▲ Movimientos realistas, texturas muy detalladas, luces... todo tiene un sabor muy peliculero.

▼ La cámara molesta más de lo deseable en cooperativo.

SONIDO

95

▲ Voces en castellano, y espectacular banda sonora de la película.

▼ Si no te gustó la música original...

JUGABILIDAD

91

▲ La mecánica es simple y muy atractiva. Los combos, fáciles y espectaculares al máximo.

▼ La profundidad de juego: golpear y golpear sin más. Se queda algo simplón.

DURACIÓN

89

▲ Extras, modo cooperativo y conexión con GB Advance.

▼ A pesar de todo, el juego se hace pelín corto.

TOTAL 92

▲ La fidelidad al film vuelve a ser el punto clave.

▼ La duración: se queda corto a pesar de los extras.

VALORACIÓN



SÉ UNO DE LOS HÉROES DE LA PELI

Eso es precisamente lo que te propone la nueva aventura del Anillo. De nuevo los diseñadores del juego han cogido la película por banda y la han «transformado» en juego. Y aunque ya deberíamos tener cierta práctica (por «Las dos Torres»), nos vuelve a sorprender con extras simbólicos, como un modo cooperativo y la conexión con Game Boy Advance.

EL RANKING

1. El Retorno del Rey
2. Las dos Torres
3. El Hobbit

«El Retorno del Rey» deja atrás a su predecesor por los motivos que ya sabéis. Respecto a «Hobbit», resulta muy divertido de jugar, pero técnicamente es bastante más flojo.

A PARTIR DEL 5 DE DICIEMBRE DE 2003



MARIO PARTY 5



NINTENDO
GAMECUBE™

3+
www.pegi.info

Súmate a la diversión



- + **amigos:** Escoge tu personaje favorito y juega con tres amigos.
- + **aventuras:** Elige entre 60 excitantes miniaventuras
- + **invitados que nunca,** más peleas, más bonus..., suma y sigue en la fiesta más loca del mundo.



Gotham, ciudad del "sopapo"

BATMAN RISE OF SIN TZU

Venid, venid, que vais a saber cómo se las gastan Batman y su equipo cuando se trata de dar golpes a diestro y siniestro.



FICHA TÉCNICA

NINTENDO
GAMECUBE



Compañía: **UBISOFT**
Desarrollo: **UBISOFT CANADÁ**
Tipo de juego: **LUCHA-ACCIÓN**
Idioma: **CASTELLANO (TEXTOS)**
Jugadores: **1-2**

Tarjeta de memoria: **2 BLOQUES**
Modos: **HISTORIA Y DESAFÍOS**
Personajes: **4 SELECCIONABLES**

Precio: **29,95 €**
A la venta: **25 DE NOVIEMBRE**

AQUÍ VALE TODO

LA CANTIDAD DE COMBOS ES TREMENDA, hasta treinta y cinco. Pero los iremos consiguiendo poco a poco, según los puntos de experiencia que nos den al final de cada nivel. Esto hace que las peleas sean algo más fluidas y variadas, porque no tendremos que cascar a cientos de enemigos siempre de la misma forma.



Estos tres se han ensañado a base de bien con Robin. ¿Por qué?



Pues por vacilarlos. Hay bonus por provocar a los enemigos.



La alta velocidad a la que se desarrollan los combates permite ocuparse de más de un enemigo a la vez. De hecho, te pueden llegar a rodear más de media docena.



Es más entretenido el modo historia con un amigo. ¡Cómo reparte la Batgirl!



Este es uno de los cuatro jefes finales del juego. El último es de estreno: Sin Tzu.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

80

En la línea de la serie, pero el "cel shading" no brilla demasiado.

SONIDO

77

Melodías discretas, aunque no está doblado al castellano.

JUGABILIDAD

80

La mecánica es sencilla y fácil, y mola "golpear" a dobles.

DURACIÓN

79

Aunque tiene desafíos y algunos extras, se hace corto.

TOTAL 80

▲ Ofrece bastante lucha y acción con Batman y Cía.

▼ El nivel de dificultad y su duración, algo escasa.

VALORACIÓN

Si eres fan de Batman y de los juegos de acción, le sacarás mucho más jugo a este título. Aún así se queda algo "corto" para tratarse del superhéroe.

El hombre murciélago regresa a GameCube con un juego de **lucha y acción basado en la serie de animación**, y que introduce un nuevo enemigo en la historia de este superhéroe: Sin Tzu.

Eligiendo a cualquier miembro del equipo: Batman, Robin, Batgirl o Nightwing, debemos limpiar las calles de Gotham de criminales y demás calaña. Seguro que la mecánica os recuerda mucho a la de «Las dos Torres» (lo que no es nada original, por cierto). La ruta está fijada de

antemano y sólo hay que preocuparse de tumbar a los cientos de enemigos a base de combos. Esa es la gracia del juego, que cuantos más utilicemos, **más puntos de experiencia** ganaremos y podremos **comprar nuevos movimientos**.

Como en la serie

El escenario es la ciudad de Gotham, así que atravesaremos un montón de lugares reconocibles por todos (como el asylum de Arkham) y zurraremos también a enemigos conocidos como

el Espantapájaros. Hay también modo desafío (del tipo tienes que liquidar a tal número de enemigos o en un tiempo concreto) que alargará la vida del juego. Pero si te haces cualquiera de los dos **modos en colaboración con un amigo**, verás que la aventura tiene bastante más gracia y que el nivel de diversión aumenta proporcionalmente.

De todas formas, esta vez no les ha salido un juegazo como los que suele protagonizar el murciélago. Si no eres fan, no te atrapará.

TM **DOUBLO DASH**

TM **WAKO**

MARIO KART™

Double Dash!!™



ΣΕΙ
Nintendo
Acción

 NINTENDO
GAMECUBE

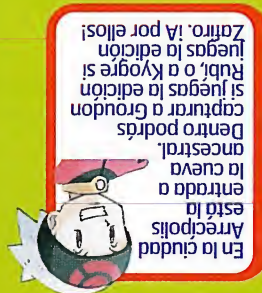
Mario Kart™: Double Dash™ © 2003 Nintendo.™ and ® are trademarks of Nintendo.

Nintendo
GAMING 24:7





ARCEÓPOLIS



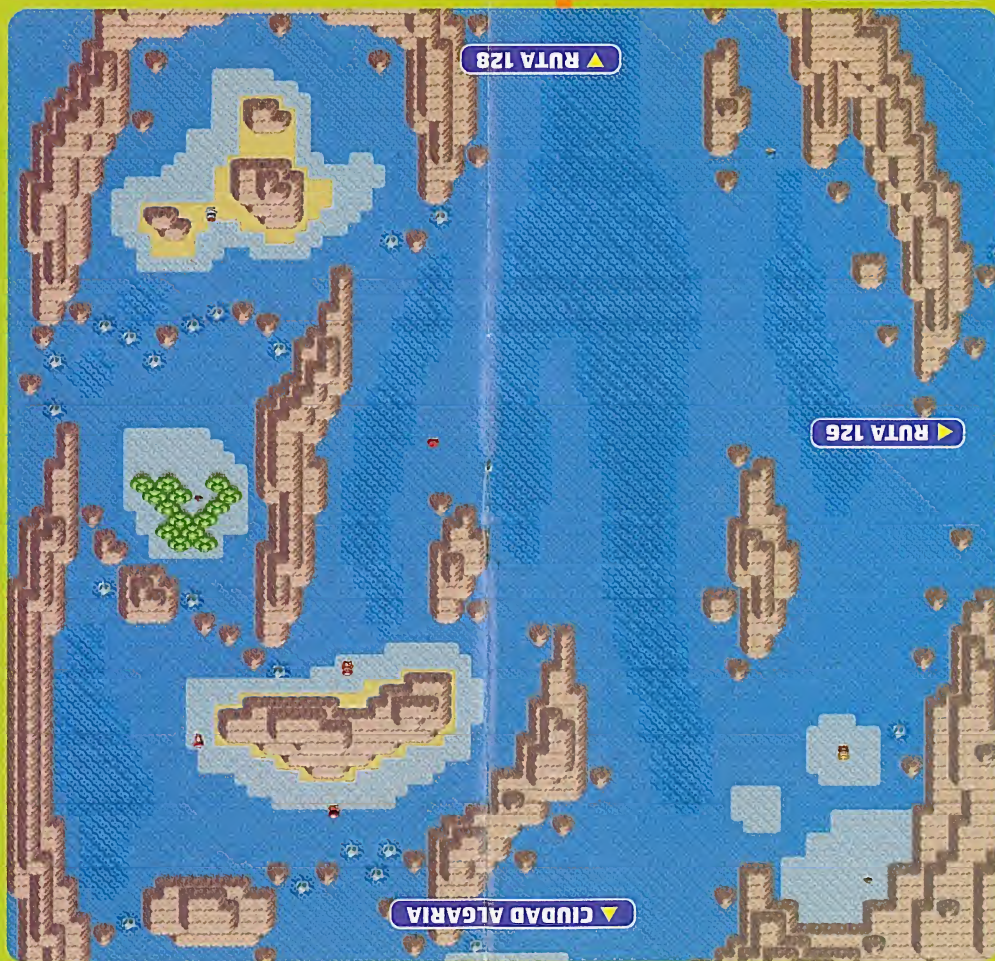
En la ciudad Arceópolis está la entrada a la cueva ancestral. Dentro podrás capturar a Bronðon Rúb, o a Kyogre si juegas la edición Zofiro. ¡A por ellos!



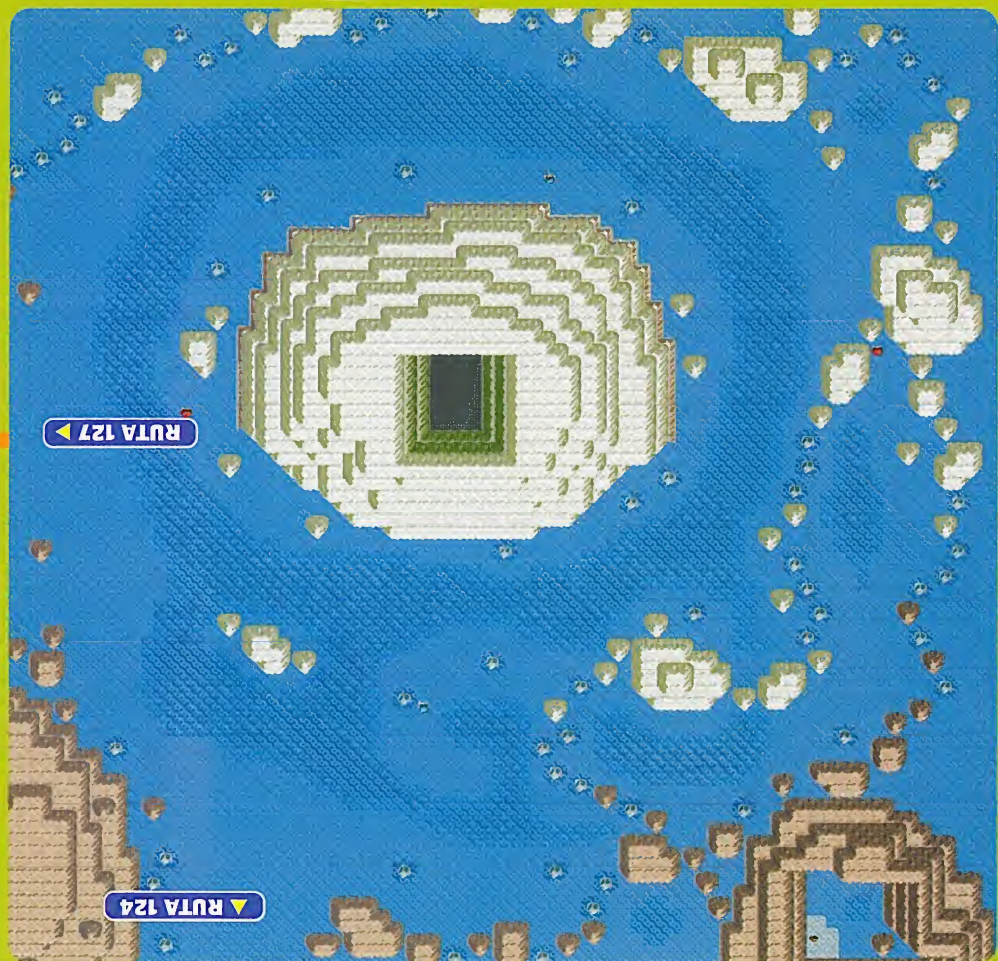
CUEVA ANCESTRAL



RUTA 128



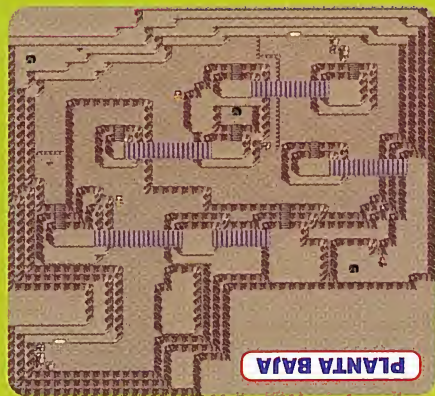
RUTA 127



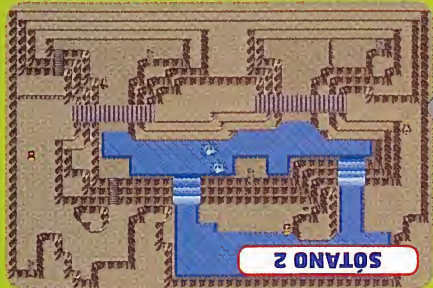
RUTA 126

Pokémon
The Pokémon Company

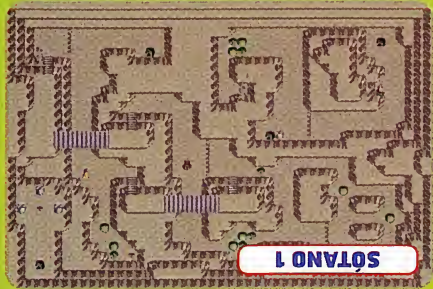
Antes de entrar en la Liga Pokémon tendrás que sobrevivir a los peligros de la Calle Victoria. Prepárate y elige a tus mejores Pokémon, o los entrenadores de esta zona te machacarán sin piedad.



CALLE VICTORIA



SÓTANO 2



SÓTANO 1



CIUDAD COLOSALIA

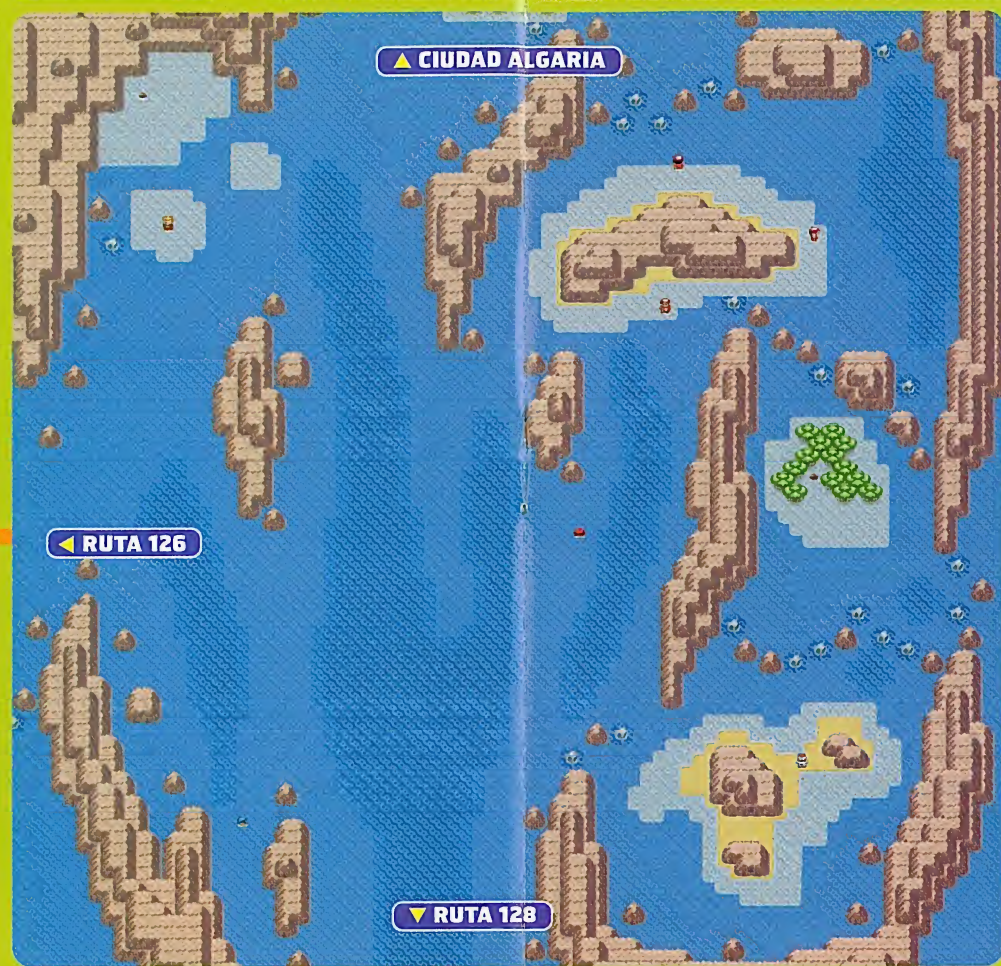
RUTA 129

RUTA 128

RUTA 126

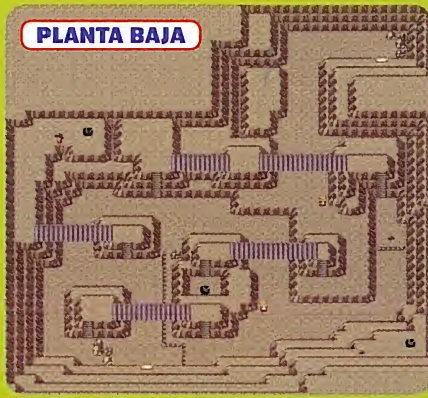


RUTA 127



3

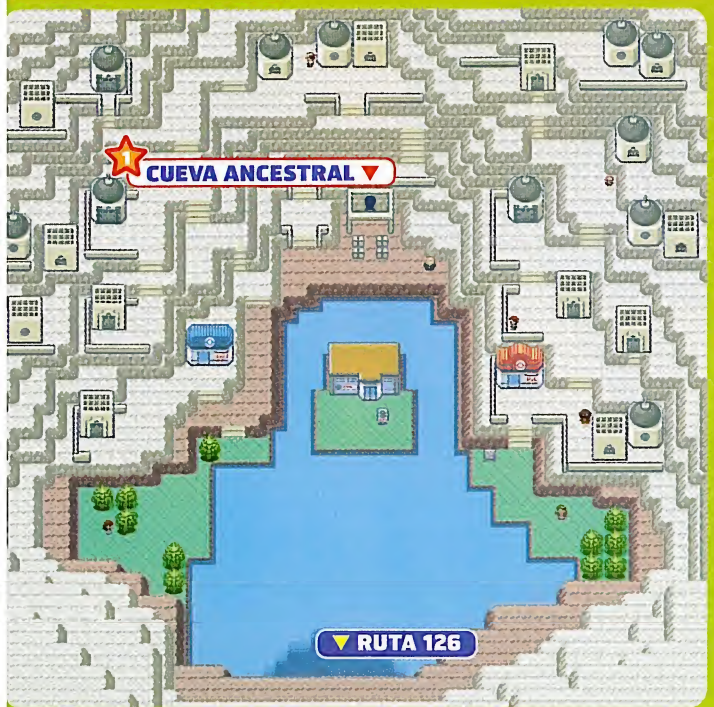
CALLE VICTORIA



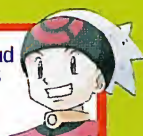
Antes de entrar en la Liga Pokémon tendrás que sobrevivir a los peligros de la Calle Victoria. Prepárate y elige a tus mejores Pokémon, o los entrenadores de esta zona te machacarán sin piedad.



ARRECÍPOLIS



En la ciudad Arrecópolis está la entrada a la cueva ancestral. Dentro podrás capturar a Groudon si juegas la edición Rubí, o a Kyogre si juegas la edición Zafiro. ¡A por ellos!



RUTA 128

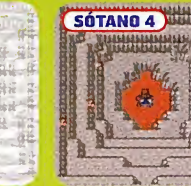
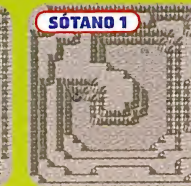


CIUDAD COLOSALIA



1

CUEVA ANCESTRAL



RUTA 129



CAVERNA ABISAL



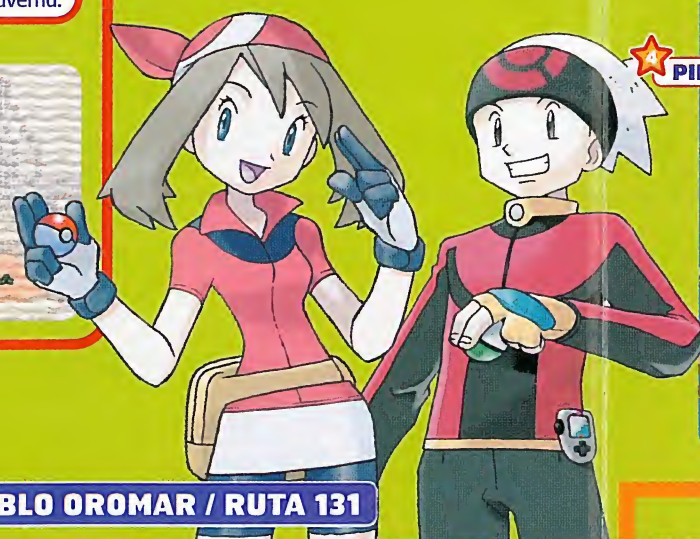
Cuando bucees por la Ruta 128 encontrarás la Caverna Abisal, una gruta submarina a la que el Equipo Aqua/Magma ha llegado usando el submarino que robaron al Cap. Babor en Ciudad Portual. Ellos pretenden encontrar a un antiquísimo y misterioso Pokémon legendario que vive en las profundidades de esta caverna.



Pokémon Rubí y Zafiro

Mapa de Hoenn

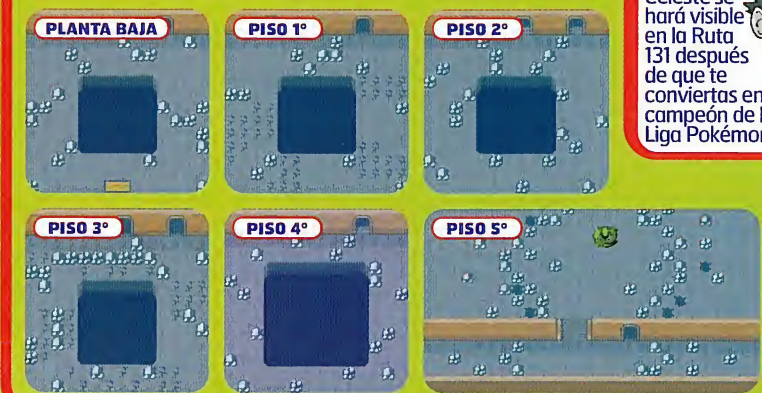
Zona Sureste



PILAR CELESTE



PILAR CELESTE



El Pilar Celeste se hará visible en la Ruta 131 después de que te conviertas en el campeón de la Liga Pokémon.



CÁMARA SELLADA



Las piedras de la Cámara Sellada encierran un antiguo misterio que tendrás que desvelar usando la cabeza. Cuando descifres las inscripciones que hay en sus paredes, ¡todas las cuevas en las que viven los tres Regi quedarán abiertas!



PUEBLO OROMAR / RUTA 131



RUTA 130

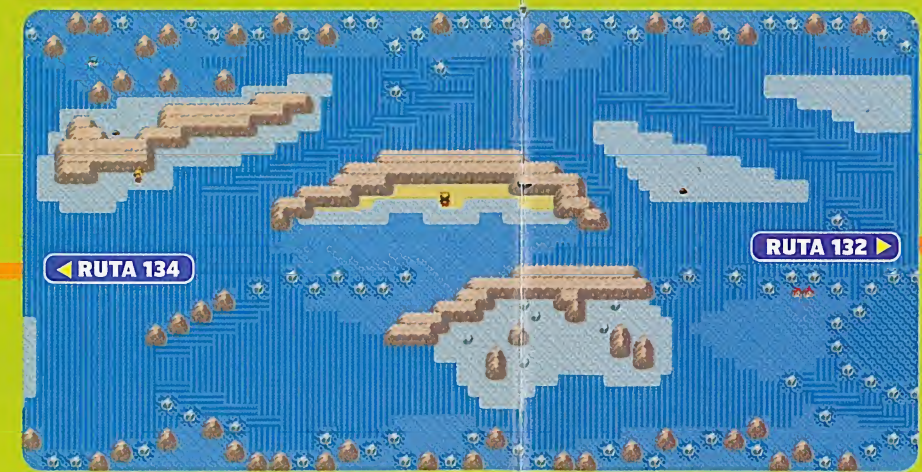


ISLA ESPEJISMO

RUTA 134



RUTA 133



RUTA 132



Pokémon Rubí y Zafiro

Mapa de Hoenn

Zona Sureste

Nintendo



Cuando bucees por la Ruta 128 encontrarás la Caverna Abisal, una gruta submarina a la que el Equipo Aqua/Magma ha llegado usando el submarino que robaron al Cap. Bobor en Ciudad Portul. Ellos pretenden encontrar a un Pokémon misterioso y antíguísimo y legendario que vive en las profundidades de esta caverna.



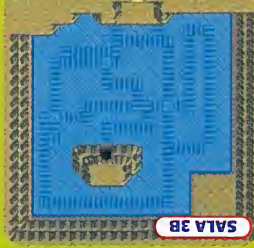
SALA 2A



SALA 1



ENTRADA



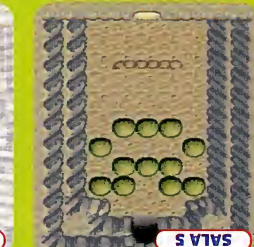
SALA 3B



SALA 3A



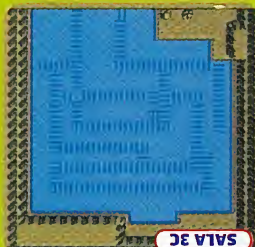
SALA 2B



SALA 5



SALA 4



SALA 3C

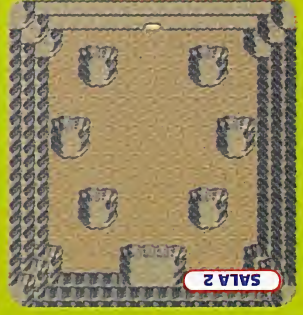


SALA 6

CÁMARA SELLADA



Las piedras de la Cámara Sellada encierran un antiguo misterio que tendrás que desvelar usando hoy en sus paredes, todas las cuevas en las que viven los tres Regi quedarán abiertas!

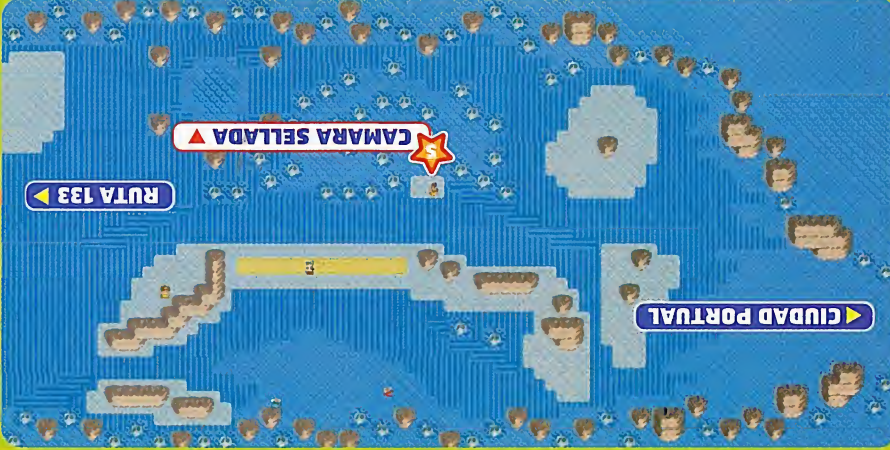


SALA 2



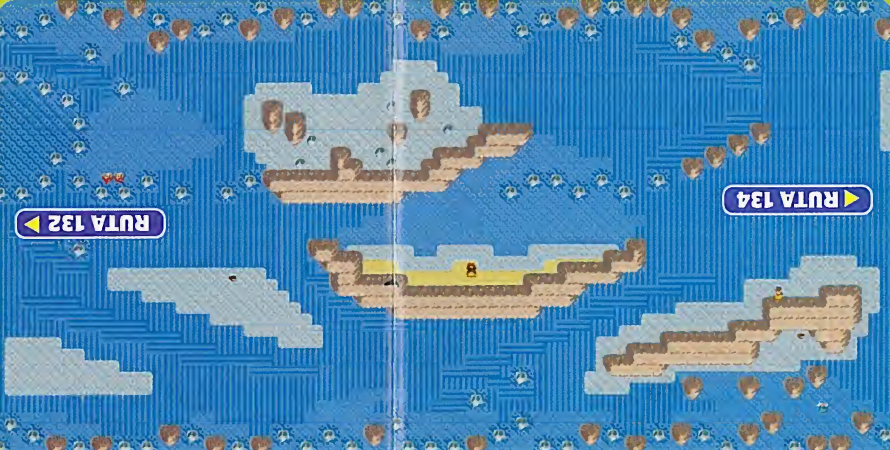
SALA 1

ruta 134



CÁMARA SELLADA

ruta 133



ruta 134

ruta 132

ruta 132



PUEBLO OROMAR

PUEBLO OROMAR / ruta 131



ruta 130

PILAR CELESTE



PILAR CELESTE

PILAR CELESTE

ruta 130



ISLA ESPEJISMO

ruta 129

PILAR CELESTE

PLANTA BAJA

PISO 1º

PISO 2º



PISO 4º



PISO 5º

El Pilar Celeste se hará visible en la Ruta 131 después de que te conviertas en el campeón de la Liga Pokémon.



Nintendo

The Pokémon Company



POKÉMON PINBALL

RUBÍ Y ZAFIRO

¡Una nueva forma
de hacerte con todos!



Disfruta a los mandos de tu pinball de una nueva manera de capturar a todos los Pokémon. Hazte con todos, en un juego completamente nuevo.

Pero si además quieres sacarle partida a este juego, participa en nuestro Gran Campeonato On-Line.



GAME BOY ADVANCE SP



GRAN CAMPEONATO ONLINE



¡HAY MÁS DE MIL PREMIOS! Infórmate en:

<http://pokemon.nintendo.es>



La única aventura del Anillo Único

EL HOBBIT

Ponte la capa, come algo antes de salir y prepárate para vivir la gran odisea del hobbit aventurero, Bilbo Bolsón.



Aun siendo pequeño, Bilbo sacude de lo lindo. Si no, pregunta a esos goblins qué ha pasado con sus otros cuatro amigos.



Las arañas son enemigos difíciles de eliminar, tanto por su elevado número como por la velocidad con que... ¡quieta ahí ya!



Localizar y eliminar enemigos es muy importante. Éste, por ejemplo, esconde un objeto esencial para nuestra aventura.



Verás efectos de luz por todas partes. ¡Fíjate, si hasta está por allí detrás el mago Gandalf, lanzando hechizos (y destellos) mil!

Conoces a Bilbo Bolsón, ¿verdad? El hobbit vejete que regala el Anillo Único a Frodo, al comienzo del libro 'El Señor de los Anillos'. Pues disponte a meterte en su piel y vivir todas las alegrías y sinsabores que, basándose en 'El Hobbit' de Tolkien, Sierra ha sabido plasmar en esta aventura para Cube.

Solo ante el peligro

Orcos, trasgos, goblins, gigantes, arañas, lobos... en este título **te vas a enfrentar a la mitad del bestiario de Tolkien, tú solito**. Lo harás con una vista en tercera persona y un control que recuerda al de nuestro querido «Zelda» porque puedes fijar el objetivo a atacar. Además, nuestra técnica de ataque, defensa y salto se irá perfeccionando con cada

enemigo derrotado u objetivo cumplido. Pero no todo es pegarse en una aventura. También **tenemos que encontrar objetos clave, resolver puzzles, afrontar fases de infiltración** entre unos terroríficos orcos, y recolectar joyas, que hacen las veces de moneda del juego. Muy completo, pero además bien ambientado: escenarios de **diseño y colorido que bien podríamos haber imaginado leyendo el libro**, y un Bilbo que, además de ser muy ágil, pone cantidad de "caretos" dependiendo de la acción. Se sigue pareciendo a «Zelda WW», ¿no? Pues no tanto. «El Hobbit» es menos jugable por culpa de una cámara revoltosilla, y un desarrollo menos profundo. Fallitos fáciles de perdonar a poco que te guste Tolkien.

LLAMA AL CERRAJERO

¡COFRES, COFRES POR TODAS PARTES! A lo largo de la aventura encontrarás mogollón de cofres. Para abrirlos, o compras llaves o pulsas el botón A en el momento adecuado, cuando el "simbolillo" correspondiente se ponga verde.



Si se te pasa el tiempo, activarás una trampa y te harás "pupita".

FICHA TÉCNICA

GAMECUBE



- Compañía: SIERRA
- Desarrollador: INEVITABLE
- Tipo de juego: AVENTURA
- Idioma: INTEGRAMENTE EN CASTELLANO (TEXTO Y VOCES)
- Jugadores: 1
- Tarj. de memoria: 41 BLOQUES
- Modos: 1
- Datos: 12 ZONAS DISTINTAS
- Precio: 59,95 €
- A la venta: 28 DE NOVIEMBRE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

Simpáticos y coloristas. Alguna fase resulta demasiado "oscura".

SONIDO

Voces en castellano y banda sonora orquestada, de "pelí".

JUGABILIDAD

Es muy variado y engancha, pero la cámara a veces se "escapa".

DURACIÓN

Tantas fases como capítulos del libro, y el libro... no es muy largo.

TOTAL 87

▲ Vivir la aventura de Bilbo. Encontrar el Anillo Único

▼ La cámara. No poder jugar con Gandalf, Thorin...

VALORACIÓN

Sierra ha sabido plasmar los mejores momentos del libro en una aventura bonita y variada. Un gran título, sin necesidad de mostrar alardes técnicos.

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

El videojuego más Tuning



3+
www.psp.info

GAME BOY ADVANCE



PC CD-ROM



PlayStation.2



© 2003 Electronic Arts Inc. Todos los derechos reservados. Las demás marcas comerciales pertenecen a sus respectivos propietarios.

www.espana.ea.com



A LA VENTA EL 26
DE NOVIEMBRE



CONTENIDOS EXTRA

- Sin límite de Velocidad*
- La escuela de conducción de los actores*
- Las mejores escenas rodadas por los mejores especialistas*
- Como se grabó la banda sonora con Ludacris*
- Tomas falsas*
- Escenas eliminadas*
- Como transformar tu cache al estilo A todo gas*
- Entrevistas con los actores*
- Las mejores escenas de coches*
- Entre "A Todo Gas" y "A Todo Gas 2"
- Comentarios del director*
- DVD-ROM

*Subtítulos disponibles

© 2003 MCA/MCA PRODUCTIONS, INC. & CO. INC. All Rights Reserved. © 2003 UNIVERSAL STUDIOS. All Rights Reserved.

UNIVERSAL



FICHA TÉCNICA

GAMECUBE



- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Desarrollador: EA SPORTS
- Tipo de juego: FÚTBOL
- Idioma: INTEGRAMENTE EN CASTELLANO (TEXTO Y VOCES)
- Tarj. de memoria: 119 BLOQUES
- Conexión GB Advance: NO
- Número de jugadores: 1-4
- Modos de juego: 4
- Dificultad: 4 NIVELES
- Datos: MÁS DE 480 EQUIPOS Y 10.000 JUGADORES
- Precio: 62,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

¡Fíchalo, papá, fíchalo!

FIFA 2004

Ponte las botas y... la corbata, porque este año además de jugador, ¡nos han nombrado presidentes del club!

Diez años llevan los chicos de EA Sports haciendo el mejor fútbol jugable, y no podrían haberlo celebrado con nada mejor: este año se han salido de la tabla. Entre otras novedades vamos a convertirnos en presidentes/jugadores con total poder de decisión, gracias al esperadísimo "modo carrera". Pero no es lo único GRANDE del 2004. Gráficamente, **estadios y jugadores son cada vez más clavados a los de verdad**, y las animaciones han sido muy mejoradas y ahora aparecen más suaves y realistas. Y en cuanto a números, casi nada: 25 ligas, incluyendo por primera la segunda división (¡ey, el Cádiz debuta en el FIFA!), **450 equipos y casi 40 selecciones**. Si os ponéis a echar cuentas os saldrán **más de 10.000 jugadores**. Además, **Manolo Lama y Paco González**, los del Carrusel Deportivo, seguirán animando el

ambiente con sus comentarios cada vez más impagables. ¿Se puede pedir más? Pues, ¿qué tal un nuevo sistema de control?

Esto también es nuevo

Vale, pues sí, se estrena **un nuevo control** que nos permite dar órdenes a varios compañeros que no tengan el balón para que cubran, se desmarquen... el sistema ideal para dar centros de lujo o pases en profundidad. Esto y mucho más se

puede practicar en el entrenamiento, modo que también es de estreno. Un paseo por aquí nos vendrá bien para probar el genial nivel de simulación.

El **modo carrera** es la guinda: coge a un club, de segunda para que el desafío sea mayor, y llévalo de la mano hasta la final de la Champions. Ficha, pon incentivos a los jugadores, márcate objetivos... ¡y pásatelo en grande! Seguro que después de unas temporadas son los "galácticos" los que te envidian a ti.

¡QUÉ PARTIDAZO!

Es lo que diréis con el nuevo sistema de corners y faltas, que permite elegir con un solo botón si queremos pasar al primer o segundo palo, tirar a puerta... En la imagen Raúl y Tristán dialogan para ver quién tira la falta. Ahora podemos elegir que uno la toque en corto para que tire el otro, y algunas jugadas ensayadas más.





Pulsa el botón Z y de esta forma tan sencilla les diremos a nuestros compañeros cómo deben moverse. Fácil, ¿no?



Los corners son una buena muestra del realismo del juego: en las áreas pasa de todo. ¡Con ese detalle, y el árbitro no lo ve!

JUEGAZO Es la edición más completa. La que tiene más números, la que mejor simula el fútbol de cada domingo; la más GRANDE.

EH, ÁRBITRO, PONGA PAZ

Una de las novedades más chulas son las secuencias al comienzo y al final de los partidos o en los balones parados. Pero mirad lo que pasa si soltáis una patadita...



Los Madrid-Barça son igual de calentitos que en la realidad.



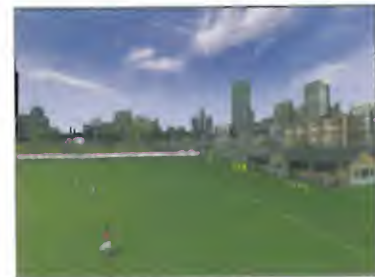
Puyol no se achanta ante Vieri. Ya viene el árbitro a poner orden.



Contaremos también con 37 selecciones para intentar ganar algo con España.



¡Eeeeh, eso es el Calderón! Y lo otro, un paradón a tiro de Torres. Otra gran novedad: una cámara que podemos rotar, acercar y mover donde queramos en las repeticiones.



Qué gozada los campos de training. Y podremos entrenar como profesionales.



A la hora de quitar el balón ya no solo meten el pie: ahora cargan, agarran...

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

95

- ▲ Jugadores y estadios reales, reflejados con un nivel de detalle espectacular.
- ▼ El público no es tan realista como los jugadores.

SONIDO

98

- ▲ Buena música en los menús y brillantes comentarios a cargo de los mejores de la radio.
- ▼ Algunos cánticos del público (pocos) son poco creíbles.

JUGABILIDAD

96

- ▲ Gestiona tu equipo para ganar todas las competiciones.
- ▼ La velocidad de los partidos es pelín más lenta que el año pasado, quizá por su alto nivel de realismo.

DURACIÓN

97

- ▲ Cientos de equipos, miles de jugadores... (modo cámara)
- ▼ Se puede empezar a ganar bastante pronto

TOTAL 97

- ▲ El apartado gráfico. El gran nivel de simulación. El modo cámara.
- ▼ Que no os guste el fútbol.

VALORACIÓN



JUEGA EL MEJOR FÚTBOL DEL MUNDO

Casi todos los capítulos de la saga FIFA han sido catalogados como "mejor juego de fútbol", pero el 2004 se lo merece más que ninguno. Es la mejor opción para simular el fútbol de verdad, y este año incluye todo lo que echábamos en falta en otras ediciones. Si te gusta el fútbol, te gusta FIFA. ¡Disfrútalo!

EL RANKING

1. FIFA 2004
2. FIFA 2003
3. ISS 3

Está claro que el juego de EA gana a -ISS- en todo: gráficos, licencias... y también vence a su predecesor. El salto de uno a otro es muy grande, como pocas veces se ha visto en esta saga.

Los jinetes de la avalancha

1080 AVALANCHE

El juego de snowboard más esperado de Nintendo hace honor a su título: ¡una avalancha de emoción!



Hay saltos kilométricos en los que podremos desplegar todo nuestro repertorio de tricks. ¡Pero tened cuidado de caer bien!



La cámara siempre nos mostrará el ángulo adecuado. La idea es combinar visibilidad con espectáculo, ¡y lo consigue!



Los tricks no son demasiado complicados de realizar, y mucho menos los grinds, que nuestro surfista comienza él solito.



Los escenarios nocturnos muestran una iluminación de lujo, con gran cantidad de reflejos y efectos gráficos sobresalientes.

La segunda entrega de un juego que marcó época en Nintendo 64 se ha hecho esperar, pero por fin podemos comprobar cómo ha evolucionado aquel título jugable, espectacular y tan innovador, que, prácticamente, inventó un género.

Potenciado al "Cube"

Como esperábamos, el nuevo «1080» mejora a su predecesor en todos los aspectos técnicos. Los efectos gráficos son impresionantes, con algunos detalles y reflejos realmente espectaculares, que componen un apartado visual que no deja casi nada al azar. El sonido tampoco tiene desperdicio. Desde la rockera banda sonora hasta el estruendo de la avalancha conforman el ambiente ideal para un deporte "extremo".

Pero donde realmente «1080 Avalanche» enseña todas sus cartas es a la hora de coger el mando. Desde la primera partida nos damos cuenta de que a nuestro alrededor todo se mueve. No es simplemente una montaña, nieve, y a surfear, qué va; en la bajada encontraremos otros esquiadores, fauna salvaje, algún que otro reactor... y la avalancha, a la que desafiaremos varias veces. Aunque también podemos competir en modalidad eslalom, haciendo piruetas, o contra el cronómetro. Con toda esa acción en pantalla y un control absolutamente asquible, la diversión llega enseguida. Y si tienes tres amigos cerca, conectad las CUBE a través del módem (red LAN) y podréis jugar cada uno en vuestra televisión. ¡Qué pasada!

NO TODO ES CUESTA ABAJO

ADEMÁS DE LA COMPETICIÓN PRINCIPAL, HAY OTROS RETOS. Si no te conformas con bajar montañas, siempre puedes probar tus tricks en la rampa de saltos, en el halfpipe, o en un circuito en el que tienes de todo un poco.



Y si hay gente cerca, os divertiréis de lo lindo con el multijugador.

FICHA TÉCNICA

GAMECUBE



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: NINTENDO
- Tipo de juego: SNOWBOARD
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1-4 (2-4 LAN)

- Tarjeta de memoria: N.D.
- Modos: 4 + MULTIJUGADOR
- Datos: 12 PISTAS Y 5 ESQUIADORES

- Precio: 59,95 €
- A la venta: 28 DE NOVIEMBRE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

El nivel general es bueno, con algunos efectos espectaculares.

SONIDO

La música cañera cuadra a la perfección. Efectos atronadores.

JUGABILIDAD

La diversión es intensa y directa, y el control no pone trabas.

DURACIÓN

El modo principal no es muy largo. ¡Siempre queda el multijugador!

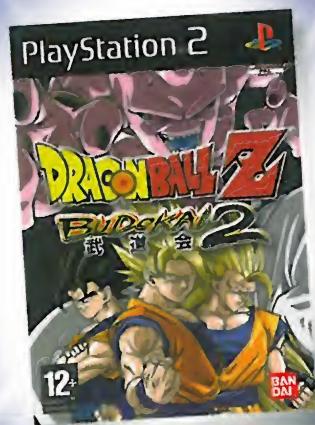
TOTAL 90

- ▲ La acción constante en pantalla y la ambientación.
- ▼ Si juegas solito, lo notarás. La duración baja.

VALORACIÓN

El nuevo «1080» Avalanche» plantea una diversión rápida y directa, que engancha enseguida gracias a la constante acción de sus recorridos. Espectacular.

DRAGON BALL Z



www.es.atari.com



PlayStation 2

GAME BOY ADVANCE

Nintendo



PARA TU MÓVIL...HAY MUCHOS MÁS EN NUESTRA PÁGINA WEB ¿A QUÉ ESPERAS?

fondos
en color para tu móvil

envía + un espacio y el código de tu foto fondo al **MG32 7494**
O LLAMA AL 806 52 61 61

elms, seches, vlogs, animales, deportes...



ANIMACIONES



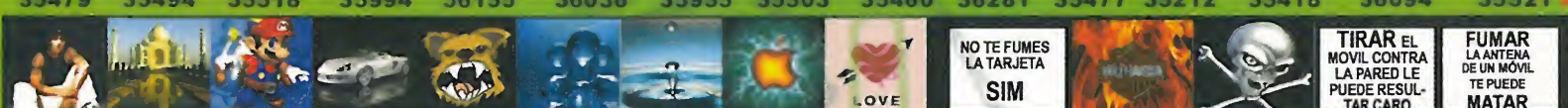
35440 35937 36232 35427 36487 35546 35489 35542 35028 35365 35498 35059 35493 36034 35437



35438	35485	35501	35453	35492	35252	35499	35446	36213	45007	45037	45015	45009	PERRO
-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------	-------



35479 35494 35519 35904 36155 36036 35955 35503 35460 36281 35477 35212 35418 36094 35521



35544	35520	35502	35476	35487	35425	35080	35420	35045	44024	36264	36525	44008	44004


1º CONCURSO NACIONAL

LOGOS MM16

ENVIA UN ESPACIO Y EL CÓDIGO DEL LOGO O TONO + UN ESPACIO Y LA MARCA DE TU MÓVIL > **7494** AL

O LLAMA AL TELÉFONO 806 52 61 33 EJ. MM16 0412 SIEMENS

¿NO ENCUENTRAS EL
TOMO QUE ESTÁS
BUSCANDO EN LA
BIBLIOTECA DE ESPAÑA Y UNA
PALABRA DE
AYUDA AL

				
50111	21083	01140	01003	09121
				
01246	18026	09012	27026	16223
				











541111 PULP FICTION THEME
541391 SON DE AMORES ANDY LUCAS
55058 CARLA AL SOL HIMNO
54210 FIESTA PADAMA MAGO DE OZ
59743 WHERE IS THE LOVE BLACK EYED
54353 PAPI CHULO EL CHOMBO
55011 HIMNO DE ESPA A HIMNOS
62073 SHIN CHAN TV
54394 NO ES LO MISMO ALEJANDRO SANZ
55024 HIMNO DE LA LEGION HIMNO
54388 LA MADRE DE JOSE CANTO LOCO
62096 LAS TAPITAS ANUNCIO ONCE
54276 MI MAS NI MENOS LOS CHICHOS
62023 SIMPSONS TV
68002 CANT DEL BARCA HIMNO
68014 HALA MADRID HIMNO
60570 BRING TO LIFE EVANESCENCE
59608 8 MILE EMINEM
62050 LOS MUNSTERS TV
54387 LOCA MALENA GRACIA
59709 CLOUTY IN LOVE INTORCE PEAY.
51005 EL EXORCISTA CINE
54368 BYE BYE DAVID CIVERA
62027 FRAGILE ROCK TV
51027 MISSION IMPOSSIBLE CINE
62039 RASCA Y PICA TV
57005 TANZAN GRITO
68030 CETERANERO REAL MADRID HIMNO
53205 GAMBIA ADAGIO SAFIRI DUO
68004 ATHLETIC DE BILBAO HIMNO
59045 TUBULAR BELLS MIKE OLDFIELD
59168 NO WOMAN NO CRY BOB MARLEY
51021 LA PANTERA ROSA CINE
55059 ASTURAS PATRIA GUERRA HIMNO
59626 MI DA CLUB SO CERT
51003 EL BUENO EL FEO Y EL MALO CINE
53237 UNIVERSE CHAGAS
68015 REAL SOCIEDAD HIMNO
60238 NOTHING ELSE MATTERS METALLIC
65021 PABUTO CHOCOLATERO YEYE
62094 MAS QUE NADA TAMBA GIRLS
53240 LETHAL INDUSTRY DJ TESTO
55022 ELS DESADORS HIMNO
72107 BRANDEARTH DJ SAKIN
54274 HASTA QUE EL... MAGO DE OZ
60024 THE FINAL COUNTDOWN EUROPE
59741 WHITE FLAG DRO
51000 STAR WARS BARTH VADER CINE
54275 ME MUERO X CONCORTE A USAG
62005 COCHE FANTASTICO TV
68001 ATLETICO DE MADRID HIMNO
60611 JORDI UBER EVANESCENCE
60278 RENCHANTIE KATE RYAN
60616 LOVE JOURNELL EMMEN
55069 GUARDIA CIVIL HIMNO
60213 THE THROOPER HOW WARDEN
62007 EL EDUPO A TV
62029 VERANO AZUL TV
59706 GET BUSTE SEAN PAUL
50009 LA INTERNACIONAL TRADICIONAL
54180 CHISQUILLA SEGURIDAD SOCIAL
51087 TERMINATOR CINE
51075 GLADIATOR CINE
54354 HACERDO EL AMOR DINO
54323 OME BETH
54231 A DIOS LE PIDO JUANES
54289 MIENTEME DAVID MISAL
62098 LA CREMITA ANUNCIO ONCE
53362 GRULLA DJ LAIZA
60012 SWEET CHILD OF MINE GUNS N' ROSES
51113 MAY IT BE GR DE LOS ANGELOS
54326 CAMBANE UPA DANCE
53346 MUNDIM TO BACH KE PANJABI MC
54272 GANZA DEL FUEGO MAGO DE OZ
62065 MTV ANUNCIO
53221 INFECTED BARTHEZ
60118 IN THE END LINKIN PARK

55025 NITRODO POPULAR HINNO
59468 WITHOUT ME EMMEN
60013 NUMBER OF THE BEAST RICHMAMEN
54371 NINJA DEEN EMBAPOHAMES CAMELA
60015 ENTER SANDMAN METALLICA
51036 TITANIC CINE
54402 ROSAS Y ESPINAS DAVID BISBAL
72191 MORTAL KOMBAT... SYNDROME
53009 FREESTYLER BOOFUNK MC
53060 CAPE DEL MAR ENERGY 52
60045 SATISFACTION ROLLING STONES
68026 WE ARE THE CHAMPIONS QUEEN
53199 ON THE MOVE BARTNEZ
53262 SUBURBAN TRAIN DJ TESTO
64059 TO ZANAFRANK FINAL FANTASY X
60078 MOONLIGHT SYNDOW MIKE OLDFIELD
53252 ANOMALIA FAITHLESS
54306 COLOR ESPERANZA DIEGO TORRES
62000 BENNY HILL TV
68010 HINNO DEL OASUNA CF HINNO
53014 ECUADOR SASH
53341 TV ES FOUTU HINNO
60004 HIGHWAY TO HELL ACDC
53257 NEVER AGAIN WILK MC
61012 BREATHE PRODIGY
54355 JALEO RICKY MARTIN
54361 ES UNA LATA EL TRABAJAH H GLAM
54257 CUANDO TU ES CHENGA
54133 SURFE MANON HOMBRES G
61018 ENJOY THE SILENCE DEPECHE MODE
53238 SPACE MELODIE LUNA PARK
65039 BOY MINERO ANTONIO MOLINA
54291 OCEALE DAVID BISBAL
60073 LYVE ON A PRAYER BON JOVI
59727 DON'T PUSH ME SO CERT
60269 ALL THE THINGS SHE SAID TATU
53037 I WILL SURVIVE GLORIA GAYNOR
61048 HEY BOY HEY GIRL CHEMICAL BR.
54369 PUEDEN CONTAR CONIGO LA OREJA
54259 LLORARE LAS PERAS DAVID BISBAL
65011 MI CARRO MARVELO ESCOBAR
54290 P HOMBRES Y I DESTRO D. BUSTA
64047 METAL GEAR SOLID VIDEO
55023 HINNO DE GALICIA HINNO
59143 EVERY BREATH YOU TAKE POLICE
68003 HINNO DEL BETS HINNO
53225 OUT OF SPACE ANOLIA
62067 CHIRASHAKA COCACOLA
71027 CHANGE THE WORLD BUUYASHA
54395 LOS BERRAÑO FRAN PEREA
59592 SKATER BOY AYRA LAYNE
51092 HARRY POTTERTHEME CINE
90065 OXYGEN JEAN MICHEL JARRE
61017 ARSHA OUTLANDISH
54396 ED DE ENERO LA OREJA VAN GOCH
68020 HINNO DEL ZANAGOZA CF HINNO
53363 EMOTION DJ MOSS
54208 CONAZON INDOUBABLE CAMELA
59580 OLEMA MELLY T KELLY ROWLAND
54401 YING YANG JARABE DE PALO
59710 HOLLYWOOD MADONNA
51131 CONCERNING HOBBITS BR ANILLOS
51158 ROCKY CINE
62043 SOUTHPARK TV
60614 WILMS LERKING PARK
54381 NOY NO TE ESPERANAS HOMBRES G
71001 ZANZOKU NA YENSU... EVANGELION
51008 EL PADRINO CINE
54316 NO ME LLAMES BLUSO CABRA MEC.
54310 MORESITA UPA DANCE
59699 UN EMOZIONE PER SEMPRE EROS R.
51127 LA VIDA ES BELLA CINE
66100 SAN FRANCISCO SCOTT MCKENZIE
54393 OJI LAS NI AS
59599 JENNY FROM THE BLOCK J. LOPEZ
71017 THE GREAT WARRIOR FINAL FANTASY
71031 SAKURA SAKU LOVE HINA

60399 PRINCE OF BLACK SABBATH
54383 FIESTA DEL BANDIDO DJ MENDEZ
64099 CAN'T HOLD US DOWN C. AGUILERA
60620 INTUITION JEWEL
71035 DRAGON BALL MANGA
60587 MODCISSE MARILYN MARSON
54379 MARIPOSA TRANSCORONA MAMA
72216 LIKE A PRAYER MADHOUSE
71061 SUTTER DA ME FINAL FANTASY X
64097 NEVER LEAVE YOU LUNAR
60593 FAINT LINKING PARK
56000 LA ANGELA MAYA INFANTIL
60356 HOT GUNNAS GET US TATU
59605 FEEL ROBBIE WILLIAMS
60556 FEAR OF THE DARK BION MARDEN
54332 DEVOLUENE LA VIDA MIGUEL MARIOL
54313 TRAGEDIA MARIC ANTHONY
53371 SATISFACTION BERRY BENASSI
54300 NO BOY UN SUPERMAN D. MUSTANG
71011 HEAD CHIA LA DRAGON BALL Z
60000 BACK IN BLACK ACDC
59681 IN QUESTIONS SO CENT
54380 HYPNOTIZAS LUNAS
59620 OY NA MI TEE MISS DYNAMITE
53051 RYTHM IS A DANCER SWAP
71021 (TOO)SH INTO NO TAME... FUSHER YU
59480 THANK YOU STAN DDD
59616 SING FOR THE MOMENT EMINEM
53223 PLAYED A LIVE SAPPY DUO
51016 JAMES BOND CINE
54237 VIDA GRELA
54398 TE NECESITO LUIS MIGUEL
50021 MAS QUE NADA BRAZIL
51013 MARIANA JONES CINE
60616 GOLDEN PATH CHEMICAL BROTHERS
60523 CRAWLIN LINKIN PARK
59559 CLEANER OUT MY CLOSET EMINEM
72157 BEFORE YOU LEAVE PEPE DE LUKE
53354 MOVE YOUR FEET JUNIOR SENIOR
59742 MISS INDEPENDENT KELLY CLARKSON
54372 20 MARIPOSAS ANA TOROJA
54247 WE NEED A NADA ALEX UBAGO
62036 ILL BE THERE FOR YOU FRIENDS
64056 EYES ON ME FINAL FANTASY VII
64118 CARNIVAL GIRL TEXAS
51105 CANCON DEL MARACHI A. BARRERAS
54222 AVE MARIA DAVID BRESAL
71022 TORRENT NO DOURADE FUSHER YU
54400 TANTO LA QUERIA ANDY Y LUCAS
51063 PRETTY WOMAN CINE
53220 MOL-LOLITA ALIZEE
62032 COCA COLA TV
51126 UNCHAINED MELODY SWDST
71048 YOU'VE ALIVE SHOULD KARAMEL UTE
53361 50 FANTASY DJ SAMMY
54337 50 FANTASY EXTREMADO
54360 GUE CORONA EL AIRE MAMU CARRASCA
60599 KILLING ME SOFTLY ROBERTA FLACK
59705 IN TANGO IN GOTO
62009 EXPERIENTE X TV
54304 EL QUE QUERIA ENTENDER...MAGO DE
60618 EAT YOU ALIVE LIMP BIZKIT
54386 AS DE CORAZONES RAUL
64038 STREET FIGHTER 2 VIDEO
51033 STAR WARS CINE
60023 STARWAY TO HEAVEN LED ZEPPELIN
59707 ROCK YOUR BODY JUSTIN THERMER
64118 CARNIVAL GIRL TEXAS
64117 BAD DAY REM
64116 NIGHT THURR CHINGY
54402 SILENCE IS EASY STARSAILOR
54401 ROSAS Y ESPINAS DAVID BRESAL
54400 YING YANG JARARE DE PALO
54399 TANTO LA QUERIA ANDY Y LUCAS
54398 GATA VEGA
54398 TE NECESITO LUIS MIGUEL
60631 WATERFALL STONE ROSES

21019	03004	06047	20138	06131
03091	01173	01175	01164	02015
06060	27202	30276	02082	01037
01051	09195	21010	30003	03520
02347	03039	06070	01148	02303

• TU FAMOSO FAVORITO EN TU MOVIL!

				
124620	124619	117042	117050	117049
				
124742	124738	124737	124623	124634

envía **MP6** al **7494** y con el código tendrás tu foto

camaleónico
NOKIA 3310



versátil



perfeccionista



estético



MOVILÍZATE

¡¡¡SOLO MOVILES DE
ULTIMA GENERACION!!!

Algunos móviles con pantalla de
MONI QUE MUESTRA LA CARGA DE BATERIA.
Para una vida fácil, que demuestre
que eres un pro con un móvil, ¡¡¡recibe
un TEST DE MOVILIZACIÓN y recibirás
uno de estos 4 móviles gratuitamente!!!
Solo por un tiempo limitado.
¡¡¡SE RENOVARÁN MENSUALMENTE!!!
Para participar, ve a: www.moviliza.es

Para recibir el test

envía un sms con
MOVILIZATE6
al **7494**

y consigue un móvil
y concéptalo a ti mismo

TELÉFONAS

**¡¡ TENEMOS TODOS LOS
GRITOS DE FÚTBOL!!**

Llama y pide el código de la línea
que necesitas con nosotros.

806 52 62 49

Teléfono con tarifa especial de paradas
de reuniones deportivas. ¡Se llama
y escucha la voz de un jugador
centra-MX. ¡Emocionalas con el grito
y elige la que más te gusta...

VIDEO UN VIDEO-CLUB LLAMARA A TU AMIGO PIDIÉNDOLE UNAS PELÍCULAS...
ANUNCIO UNA AGENCIA MATCHBOX LE ANUNCIARÁ QUE TIENES A SU CULCA IDEAL...
CUMPLE UNA PEÑA DE GENTE LE CANTARÁ A TU AMIGO EL CUMPLEAÑOS FELIZ...
JURADO AVISARÁN A TU AMIGO PARA FORMAR PARTE DE UN JURADO POPULAR...
BANCO UN BANCO RECLAMARÁ A TU AMIGO UNAS DEUDAS PENDIENTES...
SANTO UNA PEÑA DE GENTE FELICITARÁN A TU AMIGO POR SU SANTO...
BANCA TU AMIGO RECIBIRÁ LOS EFUSIVOS GRITOS DE MUCHAS LAS CARCA...
ESCUCHARÁ TU AMIGO ESCUCHARÁ LA VENTANITA DE LA PELÍCULA DE TERROR...
PELO TU AMIGO ESCUCHARÁ LA CACHONDA RISA DEL PÁJARO LOCO...
RONQUEDU TU AMIGO ESCUCHARÁ LOS BRUTALES RONQUEDOS DE ALGUIEN QUE DUERNO...
PELEA TU AMIGO SERÁ TESTIGO DE UNA BRUTAL DISCUSIÓN DE PAREJA...

¡Toda la montaña para mí!



SSX 3

Los fans del snow estamos de enhorabuena. ¡Va a empezar la temporada, y promete ser histórica!



Los escenarios del juego nos transportarán desde casa a las montañas nevadas, donde podremos lucir nuestros saltos.



Los combos siguen siendo la salsa de «SSX 3». Además de los normalitos, ¡tienes que probar los nuevos Super Uber!



A medida que descendas la montaña (la primera lleva unos 14 minutos bajarla), irá cambiando el momento del día, nevará...



Tener siempre claro dónde está el suelo es fundamental para terminar bien los giros, que hay piedras y árboles por doquier.

Ahora que empieza a apretar el frío, qué mejor momento para recoger la tercera entrega de «SSX», el gran simulador de snow de EA Sports. Además esta edición está cargadita de novedades que podrás disfrutar en casa, calentito, frente a la pantalla de la televisión.

¿«Andes» vamos?

A las montañas, que son tres, con varias zonas diferentes, a cada cual más extensa y espectacular; allí puedes disputar emocionantes carreras, superar retos o demostrar tu dominio de los combos. Para hacerlos sin «esmorrate» contra algún árbol, puedes aprovechar el buen control que se ha conseguido, pese a que entran en juego todos los botones; vamos, que en un par de

partidas llegarás a hacer auténticas virguerías sobre tu tabla. Pero la gran novedad del juego viene en forma de **exploración**: puedes situarte en cualquier punto de la montaña y descender con total libertad, eligiendo el camino que más te guste. En cada recorrido encontramos cuatro modalidades: Carreras, Estilo Libre, Acrobacias o Desafíos Extremos. Ganando cada competición conseguiremos dinero para comprar nuevos escenarios, equipación, tablas... Además, los desarrolladores han mejorado los gráficos (los paisajes son de foto), han aumentado las posibilidades para realizar combos interminables, y como guinda, está íntegramente en castellano. ¿Se puede pedir más? ¿Multijugador? Pues también tiene.

¡PERO QUÉ BUENO SOY!

CAMBIA TU LOOK Y MEJORA TU TÉCNICA. Nuestro personaje mejora sus habilidades al ir ganando pruebas. Con la misma pericia, desbloquearás trajecitos, tablas, gafas de sol... accesorios ideales para personalizarnos.



Psymon es uno de los corredores más molones, ¡y está «grillao»!

FICHA TÉCNICA



- Compañía: ELECTRONIC ARTS
- Desarrollador: EA SPORTS BIG
- Tipo de juego: SNOWBOARD
- Idioma: ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO (TEXTO Y VOCES)
- Jugadores: 1-2
- Tarjeta de memoria: 8 BLOQUES
- Modos: 2 + MULTIJUGADOR
- Datos: 10 PERSONAJES
- Precio: 64,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

La ambientación es estupenda, y los personajes muy detallados.

SONIDO

BSO de grupos como Chemical Bros. Avalanchas atronadoras.

JUGABILIDAD

Control sencillo, pero con sitio para «combazos». Muy adictivo.

DURACIÓN

Obtener medallas de oro y sacar todo lo oculto requiere semanas.

TOTAL 91

- ▲ Los gráficos, el sonido, y ¡explorar las montañas!
- ▼ El multijugador no permite cuatro jugadores.

VALORACIÓN

«SSX 3» va dirigiendo a los que ya disfrutamos con «SSX Tricky». Consigue superarse en número de retos, jugabilidad y gráficamente es un espectáculo.

CUANDO EL MAL ACECHA
¿A QUÉ SUPER HÉROE VAS A LLAMAR?

© 1983-2003 NINTENDO. TM AND ® ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2003 NINTENDO.



En Super Mario Bros 3, Mario tiene nuevos poderes que lo hacen más "SUPER" que nunca.
Salva al mundo y disfruta con el videojuego más SUPER de todos los tiempos, ahora con SUPER gráficos y sonido.

SUPER MARIO ADVANCE 4: SUPER MARIO BROS. 3
Sólo para Game Boy Advance y Game Boy Advance SP.



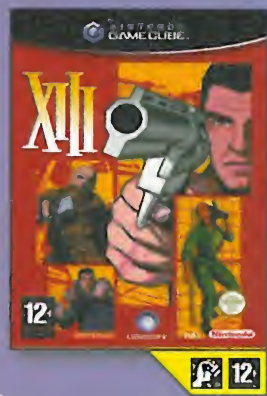
GAME BOY ADVANCE SP

www.nintendo.es



FICHA TÉCNICA

GAME CUBE



Compañía: UBISOFT
Desarrollador: UBISOFT
Tipo de juego: SHOOTER 3D
Idioma: INTEGRAMENTE EN CASTELLANO (TEXTO Y VOCES)

Tarjeta de memoria: 6 BLOQUES
Conexión GB Advance: NO
Número de jugadores: 1-4

Arsenal: 15 ARMAS
Fases: 9 ESCENARIOS
Modos: HISTORIA Y MULTIJUGADOR

Precio: 59,95 €
A la venta: 21 DE NOVIEMBRE

¿Te gustan los cómics? ¡Atrévete con éste!

XIII

Si buscabais un "shooter" diferente, rompedor, atrevido, seguro que este juego cumple vuestros mejores sueños.

Despertar una mañana tendido en una playa sin tener recuerdo alguno de tu vida hasta ahora, ya es un problema. Peor aún se ve la cosa cuando te acusan de jasesinar al presidente de los EE.UU.! Pero lo malo de verdad llega cuando hay imágenes que demuestran que sí, que lo hiciste, y encima te están buscando representantes de la ley y delincuentes con la misma intención: acabar con tu miserable vida. Sin duda alguna, el argumento de «XIII» es, desde el principio, un punto a favor del nuevo título de Ubisoft, pero ya sabéis todos que, si por algo va a destacar este juego, no es sólo por su enrevesada trama...

Revolución gráfica

Lo más llamativo es lo que entra por los ojos, y no tenéis más que echar un vistazo a las pantallas para daros cuenta de que el aspecto que luce

este juego no se había visto jamás en un "shooter" subjetivo. La utilización de la técnica "cel shading" ha dado un resultado impactante. A medida que avanzáis en la aventura y observáis los diferentes escenarios, vehículos... todo en movimiento, os vais quedando cada vez más impresionados. Los personajes son, curiosamente, los que se mueven de una forma un poco más brusca, lo que no quiere decir que su nivel de detalle gráfico sea inferior al resto de

cosas que vemos. Obviando esto, el conjunto gráfico es apabullante, y sienta las bases de lo que sin duda es el juego más parecido a un cómic que se ha visto en los últimos años. Realmente la aventura está llena de detalles que nos recordarán a los cómics. Hablad con alguien en este juego y veréis como, a la vez que escuchamos su voz (en perfecto castellano, un gran doblaje por cierto), podemos leer lo que nos esté diciendo en un bocadillo sobre su

PASAD LA PÁGINA...

Todo lo que ocurra entre una fase y otra se nos mostrará con el aspecto que veis en esta pantalla. Viñetas en movimiento componen la historia, dando un aspecto espectacular al juego. Aunque parece lioso eso de mirar todas a la vez, os quedará todo muy claro gracias a la información escrita que también aparece.





También manejamos artilugios como ganchos o este garfio para escalar.

PELICULERO El guión de «XIII» no tiene nada que envidiar a los mejores «thrillers». La historia es compleja, profunda y emocionante. Enseguida os absorbe.



Algunas escenas son pelin violentas. Pero el estilo cómic las «rebaja» un poco.



Cuando a nosotros también nos facilitan el armamento, la cosa se equilibra, claro.



Los guardias de seguridad no se atreverán a disparar mientras llevemos a la señorita con nosotros. Tomar rehén es una forma tan válida como cualquier otra de escapar.

► cabeza. Probad a **disparar a algún enemigo lejano y mirad cómo cae derrotado en otra viñeta** que se superpone a la pantalla principal. Colocad el disparo en el lugar exacto y una serie de viñetas os mostrarán si habéis estado certeros (y de qué forma) con vuestra puntería. Y si no estamos mirando hacia el lugar adecuado, los acontecimientos importantes que nos perdamos también aparecerán en pantalla en forma de viñeta. El juego está plagado de detalles tan chulos como éstos, incluso la mayoría de los sonidos aparecen representados como onomatopeyas (un «tap, tap» para los pasos, «bang» para los disparos, o «broom» para las explosiones). Sin duda, la

ambientación que se ha conseguido es también gran parte de la personalidad y el éxito de este «XIII».

Disparos y más

Aunque a menudo nos tocará defendernos por las malas, **no todo son tiros, explosiones** y estallidos varios. El propio guión del juego nos obligará a escondernos o hacer cosas peores, como coger rehén. El **sigilo también es parte de la aventura**, por eso contamos con varias armas listas para aturdir (no todos los que nos crucemos se merecen que los mandemos al otro barrio), y, si no las hay, pues habrá que inventarlas: coged un cenicero o una silla y estampádselos al guardia de seguridad, pero acercándoos con

sigilo u os oirá. Estas cositas le dan una variedad al juego que, a la larga, se agradece, puesto que la acción está muy bien recreada, a veces puro espectáculo, pero el guión exigía este tipo de tensión que se palpa en los niveles más calmados.

Por otro lado el juego ofrece un **modo multijugador** bastante bien trabajado en el que, además del típico «deathmatch», disfrutaremos de escenarios diseñados para otras competiciones estilo lucha por equipos o capturar la bandera. En pocas palabras, «XIII» te trae un **cómic interactivo a tu GameCube**. Desde luego se merece un vistazo ya sólo por su aspecto, pero estamos seguros de que, ya que estás, descubrirás muchísimo más...

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

94

- ▲ Sorprendentes gráficos en cel shading. Especial atención a los escenarios y vehículos.
- ▼ Los modelos humanos tienen movimientos algo bruscos.

SONIDO

90

- ▲ Las voces en castellano terminan de madurar en el ambiente del juego.
- ▼ La música pasa bastante desapercibida.

JUGABILIDAD

90

- ▲ Te atrapa y te sumerge en su genial argumento.
- ▼ El control resulta difícil, sobre todo al principio.

DURACIÓN

93

- ▲ Dificultad alta y una tremenda historia. Tiene multijugador.
- ▼ Lo difícil de algunos puntos desperdiciará a más de uno.

TOTAL 92

- ▲ Sus novedosos gráficos y su elaborado argumento. El ambiente de cómic.
- ▼ No haber rematado el aspecto gráfico en los personajes. Además, es bastante difícil.

VALORACIÓN



ALGO MÁS QUE UNA CARA BONITA

Este título ha demostrado que es algo más que una innovación gráfica dentro del género de los «shooter 3D». El argumento es muy interesante, ofrece bastante más que acción desenfrenada, e incorpora un completo modo multijugador. Si lo tuyo son los tiroteos y, además, sabes apreciar un guión interesante, «XIII» te va dejar pegado a tu Cube.

EL RANKING

1. Time Splitters 2
2. XIII
3. 007 Nightfire

No llega a ofrecer tanto como «Time Splitters 2» en cuestiones multijugador, pero queda por encima de Bond por sus novedosos gráficos y el magnífico hilo argumental.

El último gran fenómeno de animación,
serie galardonada con 2 oscars,
de los creadores de *Evasión en la Granja*

LLEGA

Wallace & GromitTM in Project Zoo



P.V.P. Recomendado
PS2/Xbox/GC: 44,95 €

© Wallace & Gromit Ltd 2003 and TMA Ltd. Wallace & Gromit Ltd. 2003. Copyright © 2003 BAM! Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Copyright © 2003 Foxstar Development Ltd. Published by BAM! Entertainment, Inc. San Jose CA. All trademarks are the property of their respective owners. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or other countries and are used under license from Microsoft. "PS" and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. TM, © and the Nintendo GameCube logo are trademarks of Nintendo © 2002 Nintendo.



3+

Aardman

XBOX

PlayStation.2

**NINTENDO
GAMECUBE.**

**PC
CD
ROM**

bam!

Mamá, hoy me paso el día "empollando"

BILLY HATCHER



No molesten, Billy y yo vamos a "empollar" un montón... de huevos. No preguntéis: es otra genial idea del Sonic Team.



Cuando liberemos un Sabio, el sol radiante volverá al escenario que corresponda. Todo es mucho más bonito cuando es de día.



La única manera de alimentar un huevo para que eclosione es hacerlo rodar sobre las frutas del suelo. ¡¡Alimentándole!!



Se nos presentarán retos especiales, como recoger las monedas azules de este escenario para obtener un emblema.



Los emblemas son la prueba de que hemos superado un nivel. Lo más normal es obtenerlos al final de cada fase.

Billy vivía tranquilo hasta que, un buen día, se encontró con que el País de la Mañana se había quedado a oscuras. Los polluelos que poblaban el lugar le pidieron que liberase a los Sabios que anunciaban la mañana, pues estaban retenidos en diferentes islas. A Billy no le quedó otra que **enfundarse el legendario traje de pollo** que le ofrecían e ir a buscar a los malvados, pero... ¿cómo se defiende un pollo?

No seáis malhablados...

Pero sí, es así, **utilizando huevos**. Billy tendrá que **recorrer las siete islas** en busca de los Sabios enfrentándose a todo tipo de enemigos, resolviendo puzzles y haciendo amigos, todo con la ayuda de los huevos. Claro, porque

cuando Billy tiene un huevo en su poder, puede saltar más, hacerlo rodar y volver como un bumerán, lanzarlo desde el aire... se convierte en un superhéroe. Y si hace rodar el huevo sobre las frutas repartidas por el escenario, lo alimentará hasta que eclosione, obteniendo así ítems, vida, o aliados que le ayuden a resolver los puzzles o a atacar a los enemigos. Una idea fantástica que es, realmente, el corazón de su jugabilidad. Pero el resto del juego acompaña al ambiente simpático y fresco, con **gráficos regordetes y coloristas**, y una música que acabará tarareando. Y si se te hace corto, multijugador para hasta cuatro en el que podemos competir en varias modalidades. Lo que se dice un juego con mucha personalidad.

¡VENTE CONMIGO!

¿QUÉ SERÍA DE NOSOTROS SIN TODA LA PANDA DE AMIGOS?

Algunos huevos contienen valiosos aliados que nos ayudarán en diversas tareas, dependiendo de su naturaleza. Si los tocamos, nos seguirán hasta usarlos.



Cómo se pone Billy cuando encuentra un aliado. ¡Viva, viva!

FICHA TÉCNICA

GAMECUBE



Compañía: SEGA
Desarrollador: SONIC TEAM
Tipo de juego: AVENTURA
Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
Jugadores: 1-4

Tarjeta de memoria: 2 BLOQUES
Modos: 1 + MULTIJUGADOR
Datos: 7 ISLAS

Precio: 59,95 €
A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

Bonitos y coloristas. Correctos, pero no son muy detallados.

SONIDO

La música te alegra el día. Montones de voces y efectos.

JUGABILIDAD

El novedoso sistema de ataque divierte, pero hay que aprender...

DURACIÓN

No es que sea muy largo, pero tiene modo multijugador.

TOTAL 89

▲ La idea de usar huevos para todo. La música.

▼ Se podían haber pulido más los gráficos. Su duración.

VALORACIÓN

«Billy Hatcher» es un alarde de ingenio y frescura, con ese toque fiestero y dinámico de los chicos de SONIC. Para los amantes de las plataformas y puzzles.



NO INCLUYE SEGURO MÉDICO.

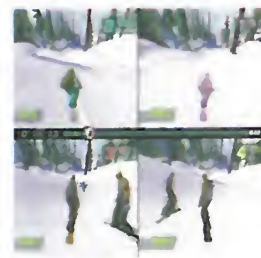


Desciendes a 50 Km. /h., sientes volar la nieve bajo tu tabla, sientes cómo la adrenalina se dispara y... sientes cómo te estrellas contra un pino centenario. Tienes todas las tablas que necesitas para ser el campeón que tú quieras ser...

¿Quieres más pistas?



Una experiencia casi real.



La guerra es para los gusanos

WORMS 3D

Quítate el pelo, las extremidades y tal, que tú te vienes con nosotros a jugar a esto... ¡aunque sea a rastras!



Nuestros gusanitos se lo toman muy a pecho y ponen diferentes gestos según la acción. ¿Exposición? ¡Pues a horrorizarse tocan!



Los escenarios resultan bastante creíbles, a pesar de tener objetos gigantes (recuerda que eres un gusano) ¡(tú no! ¡ellos!).



Existen armas que sólo podemos usar una vez, como la Super-oveja: un cordero con capa, que vuela y peta cual misil dirigido.



Algunas misiones para un jugador son parodias de batallas famosas, como el desembarco de Normandía. "Clavao", ¿no?

Con el éxito a sus espaldas, los gusanos del Team 17 vuelven a la carga. Ahora prueban en 3D, cosa que hace, de inmediato, pensar en "cómo voy a apuntar ahora", y "ahora quién se carga seis a la vez". Es normal preocuparse, pero no hay razón. Cuando veáis cómo se ha resuelto el tema de manejarse en una dimensión más, aplaudiréis.

¡Bravo! ¡Aquí equipo Alfa!

Para los que no sepáis de qué va «Worms», informaros de que tenemos a nuestro cargo un equipo de gusanos dispuestos a guerrear con otros anélidos. En nuestro turno tenemos un tiempo límite para mover un bicho hasta donde creamos conveniente, elegir arma entre una gran variedad, y "pegar el pete" a

los que tengamos más rabia del equipo contrario, a ver si les quitamos toda la barra de energía. Luego toca aguantar el ataque de los malos, claro. Además de lugares donde parapetarnos, el escenario también ofrece munición extra, o energía, que caen del cielo de vez en cuando. Y también, en este «Worms 3D», algunos pasadizos y refuerzos escondidos. Así, en el modo individual, el juego se adentra algo más en el género aventurero. Incluso hay niveles sin turnos en los que lo importante es saber utilizar la equipación para llegar a cierto lugar. Pero donde se sale es en el multi de 2 a 4 jugadores. ¡Hay diversión para años, con tanto arma y opción modificable! Es estrategia, sí, pero llena de jugabilidad y humor.

¡TRANQUI, NO TE DISPARES!

TIENES QUE CONTROLARTE...

EN 3D. "¡Argh! ¿Cómo voy a ver ahora el escenario?" Con el botón L, que lleva la cámara a los cielos. "¿Y cómo disparo?" Con una vista subjetiva, y calculando la parábola a ojo. Hale, que todo es practicar.



Con la escopeta no hay parábola, pero sí un tembloroso pulso.

FICHA TÉCNICA

GAMECUBE



- Compañía: SEGA
- Desarrollador: TEAM 17
- Tipo de juego: ESTRATEGIA
- Idioma: INTEGRAMENTE EN CASTELLANO (TEXTO Y VOCES)
- Jugadores: 1-4
- Tarj. de memoria: 10 BLOQUES
- Modos: 3 + MULTIJUGADOR
- Datos: + DE 20 ARMAS
- Precio: 59,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

Mantienen el aire simplista de la saga. Gusanos muy expresivos.

85

SONIDO

Disparos y explosiones variados. Voces "gracielas" en español.

90

JUGABILIDAD

Aprender el control lleva tiempo, pero después no lo puedes dejar.

89

DURACIÓN

¡Siempre apeteció una batalla a 4 jugadores! Gran modo historia.

91

TOTAL 89

▲ El multijugador. El humor que impregna todo el título.

▼ Es algo menos jugable que otros «Worms», por las 3D.

VALORACIÓN

Mientras haya gusanos, hay esperanza. Y este paso a las 3D ha conseguido unos gusanos más expresivos, menos dóciles en control... pero muy «Worms».

The image displays four panels from the game 'El mundo mágico de los jugadores'. Each panel shows a different scene with various characters and objects. The panels are numbered 1, 2, 3, and 4 in the bottom left corner of each respective panel. Panel 1 shows a character in a blue outfit. Panel 2 shows a character in a red outfit. Panel 3 shows a character in a white outfit. Panel 4 shows a character in a green outfit. The panels are arranged in a 2x2 grid.

The image shows the front cover of the video game 'Crash Nitro Kart'. At the top, the title 'CRASH' is written in large, yellow, blocky letters with a flame effect on the right. Below it, 'NITRO KART' is written in a stylized, metallic font inside a dark oval. The central figure is Crash Bandicoot, a red marsupial, smiling and wearing a blue racing suit and helmet. He is in a blue kart with a large red and white striped wheel. In the background, other characters like Coco Bandicoot and Dr. N. Tropy are visible in their karts. The bottom left corner has a '3+' age rating logo, and the bottom right corner features the 'GIGAWATT' and 'GIGAWATT INTERACTIVE' logos.

www.pegi.info

NINTENDO
GAMECUBE

GAME BOY ADVANCE



© 2000 UNICEF. Todos los derechos reservados. Este informe fue financiado por el Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia (UNICEF) y el Gobierno de Uruguay. Se permite la reproducción de este informe en su totalidad o en parte, siempre que se cite la fuente original. Se prohíbe la venta o el uso comercial de este informe. Se permite la reproducción de este informe en su totalidad o en parte, siempre que se cite la fuente original. Se prohíbe la venta o el uso comercial de este informe.

La pareja de plastilina más aventurera

WALLACE & GROMIT

Si te gusta saltar de plataforma en plataforma mientras arreglas la tostadora vieja, esto te va a divertir.



FICHA TÉCNICA

GAMECUBE



- Compañía: BAM!
- Desarrollador: FRONTIER
- Tipo de juego: AVENTURA DE PLATAFORMAS
- Idioma: ÍNTEGRAMENTE EN CASTELLANO (TEXTO Y VOCES)
- Jugadores: 1
- Tarjeta de memoria: 4 BLOQUES
- Modos: 1
- Extras: VÍDEOS DE LA SERIE
- Precio: 64,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

¿ME ARREGLAS ESTO, AMIGO?

WALLACE, EL MANITAS será el encargado de arreglar todas las máquinas presentes en cada escenario para abrir nuevas puertas, además de utilizar herramientas (que deberemos encontrar nosotros) para crear objetos dignos del mejor inventor.



Lleva tuercas al humano para que arregle estas útiles máquinas.



También Wallace será el único capaz de abrir estas puertas.



Como ves, para superar algunas zonas es imprescindible hacer un buen uso de los inventos de Wallace. Aquí, o soplas fuerte... o usas al extintor para apagar las llamas.



La pistola lanzabananas es el arma más utilizada durante toda nuestra aventura.



Los enemigos finales, como esa "cosa taladradora", son bastante originales.

Quién iba a pensar que la plastilina, el material más usado de nuestra infancia, iba a dar tanto de sí. Con eso y mucho arte, se han creado películas como 'Chicken Run' o la serie 'Wallace y Gromit'. Precisamente aquí tenemos el juego que nos presenta una de las aventuras de este excéntrico inventor y su fiel amigo canino.

Perrerías en el zoo

Un pingüino con cara de mafioso ha secuestrado a las crías de los

animales del zoo, y **nosotros, en el papel de Gromit** (el perro), debemos rescatarlas. Tal "excusa" da pie a una **aventura 3D repleta de plataformas** en la que los saltos ajustados están a la orden del día. Y como sobrevivir a tal estrés no es fácil (y menos siendo un perro de plastilina), dispones de un montón de objetos contruidos por Wallace, el "humano". Entre ellos encontrarás una **ametralladora de gachas** y una **pistola lanzabananas**, para activar interruptores y acabar con enemigos; o un helicóptero de

dudosa eficacia, con el que viviremos una divertida persecución. ¿Mucho que hacer para ti solo? Tranquilo, que Wallace, aunque no tenga un papel "activo" en la aventura, se encarga de abrir puertas y arreglar máquinas, esenciales para continuar la aventura. Aunque antes debes **encontrar los ítems necesarios, repartidos a lo largo y ancho de cada nivel**. ¿Algo más? El DVD trae **vídeos extra** sacados de la serie de TV, aunque no consiguen mejorar la sensación de que podía haber dado más de sí.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

Fieles a la serie, aunque algo simplices y poco detallados.

SONIDO

La banda sonora es lo mejor del juego. Y mola el doblaje.

JUGABILIDAD

Control decente, pero la cámara juega muchas malas pasadas.

DURACIÓN

La aventura da para varios días, más si quieres desbloquear todo.

TOTAL 80

▲ Sin duda alguna, la música que acompaña la acción.

▼ La cámara eleva la dificultad una barbandad.

VALORACIÓN

«Wallace y Gromit» no aporta nada nuevo al género, pero divierte y se deja jugar. Lástima que la cámara no se haya cuidado algo más. Hubiera salido más "resultón".

ESTÁS JUGANDO CON FUEGO



Viaja a un mundo donde el fuego, la tierra y el viento son usados como armas mortales.

Donde las espadas y los hechizos reinan.

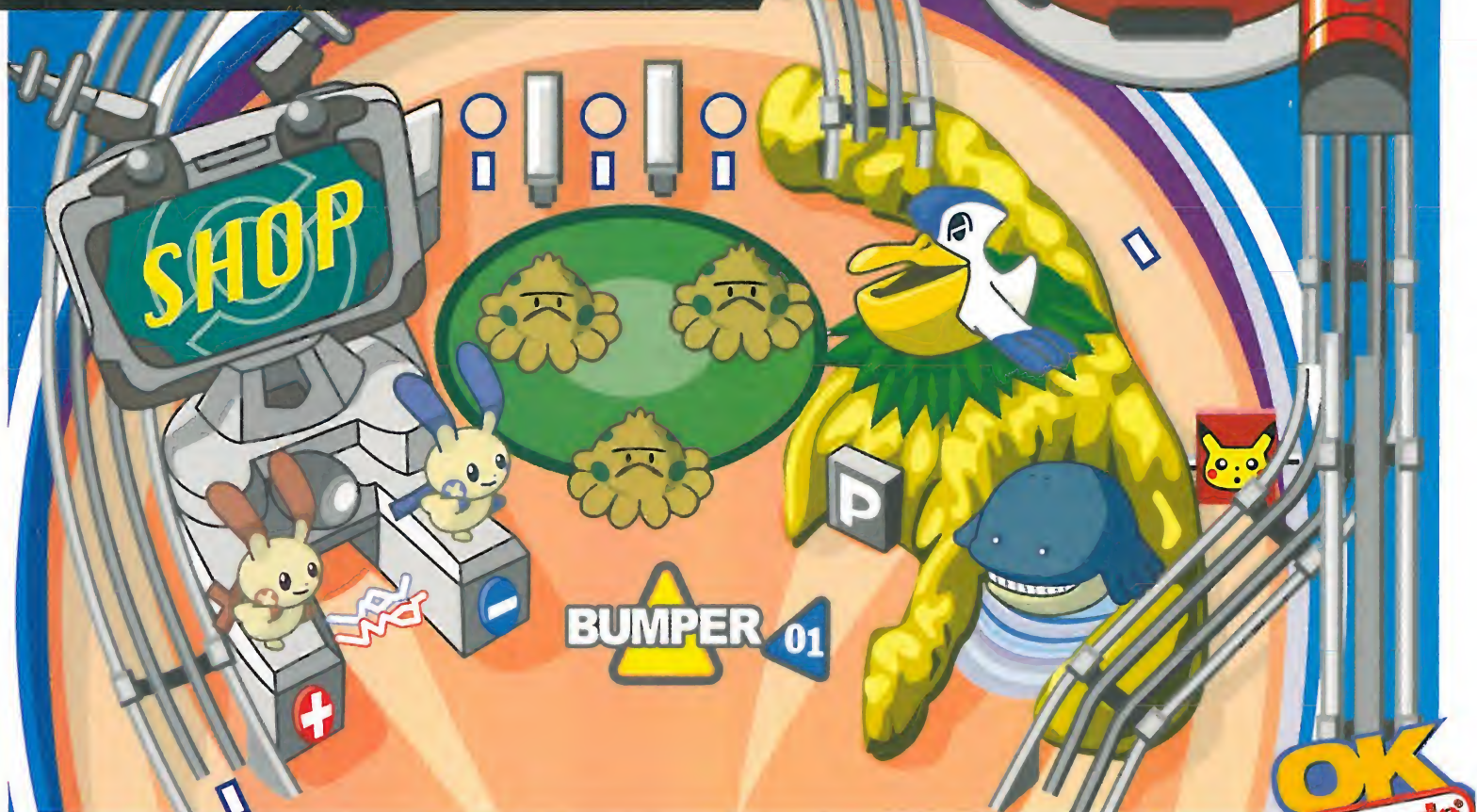
Y donde un grupo de héroes lucha contra las fuerzas del mal para salvar al mundo de un oscuro destino.

GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA
Sólo para Game Boy Advance y Game Boy Advance SP



GAME BOY ADVANCE SP

www.nintendo.es



OK
Nintendo
Acción

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: JUPITER
- Tipo de juego: PINBALL
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)

- Batería: SI
- Jugadores: 1-2

- Niveles: 2 MESAS
- Datos: +200 POKÉMON
- Modos de juego: NORMAL + INTERCAMBIO DE POKÉMON

- Precio: 39,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

¡Dales bola a tus pokémon!

POKÉMON PINBALL

Rubí y Zafiro también pueden jugarse sin tener ni idea de ataques, objetos, ni nada. ¡Basta con pegar bolazos!

Quién ha jugado a un pinball alguna vez en su vida? Todo el mundo, ¿verdad? ¿Y quién ha jugado con Pokémon? ¡Más gente todavía! ¡Así que, imaginad lo que saldría "arreguntando" ambos términos! Sí, ya, sale el nombre del juego, es verdad. Nos referíamos a que, aquí, lo que vamos a encontrar es una jugabilidad a la altura del pinball y la duración y calidad técnica propia de todo Pokémon.

Los más crecidos recordarán que ya hubo una "mezcla" igualita para Game Boy Color, y que la fórmula, con Azul y Rojo, salió tan bien como ésta con Rubí y Zafiro. Tenemos dos mesas de Pokémon disponibles, una correspondiente a Zafiro y otra para Rubí. Elegimos, sabiendo que

algunos Pokémon sólo aparecen en una de ellas, y... ¡hala! ¡a jugar hasta que la batería o tú os consumáis!

¡Juan Luis, a la mesaaa!

Es empezar y no querer dejarlo ni a tiros. En cuanto lanzas la bolita (la Pokéball), el mundo exterior no importa mucho. La pantalla muestra la parte de la mesa en la que está la bola (menos mal), subiendo o bajando oportunamente con un scroll perfecto. Y cuando la Pokéball llega abajo... ¡ahí es donde entra uno con su habilidad! ¡que esa es la miga del juego, chaval! Sólo usando los palitos esos, debemos conseguir todos los Pokémon de Rubí y Zafiro. Para ello, unas veces tendremos que disparar a las rampas, otras a los

rebotadores, en ocasiones colar la Pokéball varias veces seguidas por un mismo lugar... pero, sin líos. Cada vez que el juego quiere que tires la bola por un sitio, verás cómo el lugar queda indicado perfectamente por lucécitas o Pokémon animados. En fin, que en tres partidas que te echas, ya sabes qué hacer y cuándo darle a la bolita para mandarla con cierta precisión a donde quieras. Y quizá eso sea el único "pero" de «Pokémon Pinball», la verdad, que puede resultar fácil a los más expertos. Pero, aun siendo un tío curtido en pinballs, resulta divertido, espectacular, e incluso variado, gracias a los numerosos juegos de bonus. Y te tiene enganchado hasta terminar la Pokédex. Es irremediable.



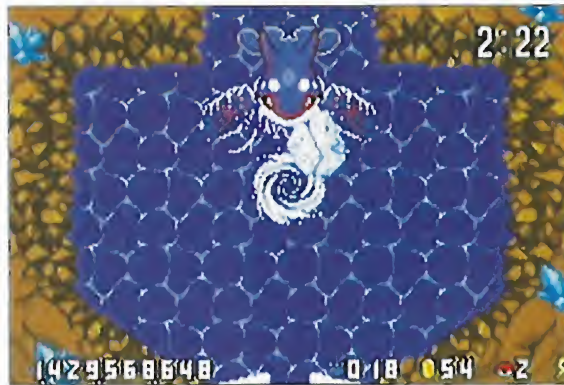
Rayquaza se encarga de evitar que le sacudas con la Pokéball provocando tornados y soltando relámpagos. Pero... ni aún así.



Existe una tienda en la que podemos comprar mejoras. Pero antes hay que conseguir monedas, a base de subir rampas.



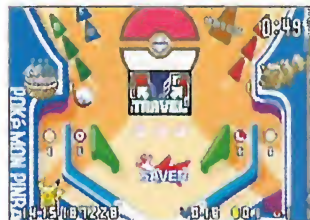
Varios Duskull y un Dusclops son los protagonistas del juego de bonus del cementerio, donde las lápidas lo ponen más difícil.



El bonus de Kyogre es de los más antipáticos. El bicho suelta remolinos en los que se queda retenida la bola, o te la congela.

VIAJAR ES UNA NECESIDAD

"Comer lo es más", diréis. Pero si hablamos de «Pokémon Pinball», esto es lo más importante, pues cada ciudad tiene sus Pokémon, si los quieres todos...



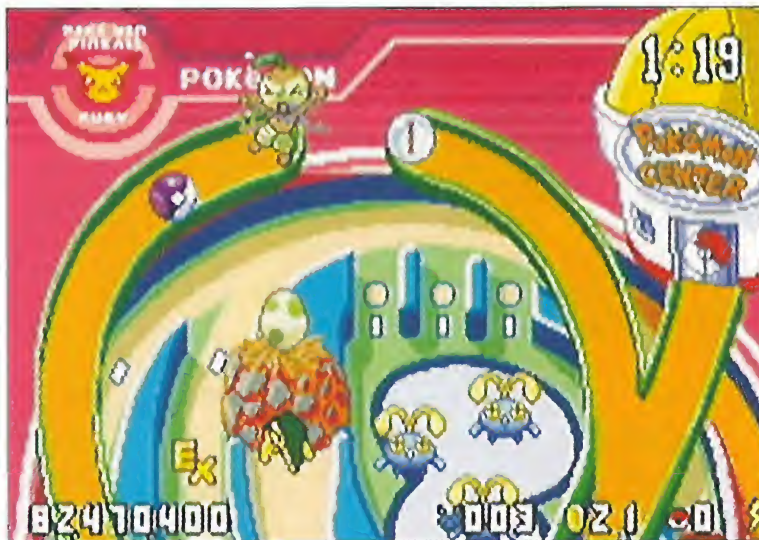
...tendrás que golpear 3 veces el interruptor de los Seedot. Luego...



...saldrá un agujero en el que colar la bola. Y si lo haces, aparecerá...



...Ilumíase para pintar el nuevo lugar al que acabas de llegar.



Conseguir un buen premio en "el agujero de las cosas" es muy fácil en la mesa Zafiro. Podemos lanzar a Zigzagoon y parar el rodillo donde queramos con sólo pulsar "A".

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

93

- ▲ El aspecto de dibujos de TV es total. Efectos espléndidos.
- ▼ Algunos decorados de juegos de bonus no están al nivel.

SONIDO

90

- ▲ Puedes oír el sonido de cada uno de los Pokémon.
- ▼ La música bien, pero cansa. No ofrece suficiente variedad.

JUGABILIDAD

98

- ▲ La vida se pasa rápido, con este juego en las manos. Control perfecto + reto simple = diversión inmediata.
- ▼ Por pedir... que hubieran incluido más rebotadores, misiones y coitas en las mesas; seríamos más felices.

DURACIÓN

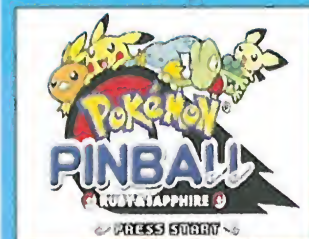
94

- ▲ ¡La Pokédex tiene más de 200 Pokémon para capturar y puedes cambiarlos con gentileza!
- ▼ Pero sólo hay dos mesas. Y se terminan haciendo facilitas.

TOTAL 97

- ▲ Es adicción pura. ¡Y con Pokémon de por medio!
- ▼ La emoción se atenúa por la menguante dificultad.

VALORACIÓN



LA MEJOR DE LAS POKÉBALL PARA GBA

¿Tienes todos los cartuchos Pokémon? Pues este no te puede faltar, aunque no tenga nada que ver con el rol o la aventura. Esto hay que probarlo y después, tras darte cuenta de que has pasado una hora jugando, comprarlo. Es un pinball muy bien hecho, con el gran aliciente de la captura de Pokémon. Un imprescindible.

EL RANKING

1. Pokémon Pinball: Rubí y Zafiro
 2. Pokémon Pinball (GB Color)
- Hete aquí una de esas ocasiones en que la decisión es difícil. El de GB Color era buenísimo, bestial. Pero es que en GBA todo es Rubí y Zafiro, y más bonito... ¡Lo mejor sería tener ambos!

COMPETICIÓN POKÉM

¿Te crees el mejor jugador de Pokémon Pinball del mundo?
Pues demuéstalo participando en nuestro campeonato

TÚ PUEDES SER NUESTRO CAMPEÓN

Lo realmente importante de conseguir tropecientos millones de puntos en Pokémon Pinball es que los demás lo sepan. Aquí te damos la oportunidad de lucirte ante otros jugadores, de demostrar que eres el mejor, de dejar bien alto el nombre de la revista... y de llevarte todos estos premios.



ON PINBALL

¡¡Regalamos!!

22 Juegos para
Game Boy
Advance



198

Relojes exclusivos
Nintendo Acción



Sorteamos

11 Super Paks
Pokémon
GBA SP
Rubí y Zafiro



¿Cómo conseguirlos?

- La competición comienza el **21 de noviembre** y finaliza el **6 de febrero de 2004**. Durará exactamente 11 semanas.
- Cada semana se elegirán las **10 mejores puntuaciones** para la mesa Rubí y las **10 mejores** en Zafiro. El **mejor de cada mesa** ganará **un juego a elegir** de GBA de Nintendo España. Los 9 restantes obtendrán un **reloj exclusivo Nintendo Acción**.
- Al final de la competición se sortearán entre todos los participantes **11 paks GBA SP Rubí y Zafiro Edición Limitada**.

¿QUÉ DEBO HACER PARA PARTICIPAR?

- 1** ¿Ya tienes el juego? Pues regístralo en www.nintendovip.com Y luego practica hasta que consigas la mejor puntuación posible. Cuando la tengas, guárdala en el cartucho.
- 2** Entra en <http://pokemon.nintendo.es> y cliquea en el campeonato Pokémon Pinball.
- 3** Introduce tus datos e identificate como participante de esta revista, escribiendo la siguiente clave: **naccion**
- 4** Entonces escribe tu **puntuación**, entra el contenido de tu Pokédex y ¡suerte! ¿Te has enterado de todo? Si no, visita <http://pokemon.nintendo.es> y repasa bien todas las bases.
- 5** Recuerda que puedes participar tantas veces como quieras. O sea que cada vez que superes tu propio record, no dejes de probar suerte.



El tiempo en sus manos

PRINCE OF PERSIA

¿Qué te parecería poder rebobinar en el tiempo cada vez que metieras la pata? Pues conviértete en príncipe, y ya verás...



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



Compañía: UBISOFT
Desarrollador: UBI CANADÁ
Tipo de juego: ACCIÓN-PLAT.
Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
Jugadores: 1

Passwords: NO
Batería: SI
Datos: 7 HORAS DE JUEGO

Precio: 44,95 €
A la venta: YA DISPONIBLE

¡NI INDIANA JONES!

CUANDO DECIMOS QUE ESTE PRÍNCIPE ESTÁ HECHO UN ATLETA NO ES BROMA. El tío se marca unas acrobacias que tiran de espaldas. Saltos, volteretas, barra fija... Y a todo esto se luce con unas animaciones muy bien hechas. ¡Está en buena forma!



Aquí le vemos saltando de columna en columna a lo Tarzán.



Y aquí ejercitando la barra fija, con doble tirabuzón mortal.



La acción de este juego va más en los saltos y carreras que en los combates. Nos jugamos la vida más veces entre plataformas que contra guardianes como éste.



Con la daga del tiempo es fácil retroceder en el tiempo, y corregir cualquier error.



Podremos controlar a Farah, la hija del sultán, una maestra en el uso del arco.

El príncipe de Persia ha desatado una poderosa maldición en su propio palacio. Engañado por el Visir, ha destapado la botella de las Arenas del Tiempo dejando el reino patas arriba. La venganza se sirve fría y en este caso llena de plataformas y peligrosos obstáculos que el Visir ha "olvidado" en su huida. En los **seis grandes niveles** que debemos recorrer para conseguir el antídoto, encontraremos un surtido de bestias, celosos guardias, pinchos, cadenas, columnas resbaladizas... Y, además

de eso, tendremos que demostrar un buen sentido de la orientación e inteligencia, porque con las **decenas de puzzles que nos arman entre puertas e interruptores**, nunca está claro por dónde seguir. Aunque para eso lo mejor es ir consiguiendo...

¡Nuevos movimientos!

Un buen príncipe debe saber algo más que saltar y correr. Por eso, a medida que avanzamos, vamos aprendiendo movimientos de ataque -patada arrastrada-, de avance, caso

del doble mortal con recorrido sobre la pared, y **hasta congelar el tiempo** para eliminar malos relajadamente. Pero lo más original del juego llega con la **daga mágica, que permite rebobinar, echar "p'atrás"** cuando la hemos pifiado. ¿Y entonces, siempre que fallas puedes volver a intentarlo? No, no. Para usar esta habilidad, hay que recolectar almas de enemigos. Y aunque lo ponga algo más fácil, sigue teniendo saltos "imposibles", bichos finales, y todos los elementos de una gran aventura.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

Escenarios bien ambientados. El príncipe se mueve de maravilla.

94

SONIDO

Las notas de la danza de los 7 velos te sumerge en el juego.

85

JUGABILIDAD

El desarrollo es fluido y variado. Saltos, lucha, puzzles...

93

DURACIÓN

Es intenso y emocionante, pero todo lo bueno se acaba rápido.

84

TOTAL 90

▲ Las animaciones. Poder retroceder en el tiempo.

▼ La duración. ¡Queremos más Prince of Persia!

VALORACIÓN

Al príncipe de GBA sólo le pierde la duración. El resto es genial. La mecánica de juego es atractiva, el argumento te atrapa, y el principin es todo un artista.



¿Has jugado en el rol de Mario?

MARIO & LUIGI SUPERSTAR SAGA

¡Ya basta de plataformas! Mario y Luigi se van de aventuras y rol, donde importa mucho más... ¡¿pulsar el botón a tiempo?!



FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: NINTENDO
- Desarrollador: ALPHADREAM
- Tipo de juego: ROL
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1
- Passwords: NO
- Batería: SI
- Datos: 8 ZONAS
- Precio: 49,95 €
- A la venta: 27 DE OCTUBRE

¿LO DEL BIGOTE NO ES BROMA?

EL ROL NO TIENE POR QUÉ SER SERIO... NI FORMAL.

Nintendo lo tenía bien claro al hacer «M&L»: al que juegue a esto tiene que caérsele el bigote de reír tanto. Y es que en todas partes, hasta en los «aburridos» menús de estadísticas, verás algún puntazo.



Tenemos estadísticas para ataque, defensa, velocidad y... ¡¿y bigote?!



También en combate hay «tontás». Si fallas al atacar con martillo...



¿Cómo es que no están peleando? Pues porque también hay que explorar los pueblos. Mientras no estemos en combate podemos saltar, hablar, leer y accionar cositas.



Hete aquí a los hermanos terminando un ataque combinado con... ¡19 de daño!



Algunos enemigos finales tienen más energía que un niño. ¡A por él, chavales!

Jugando aún con «Super Mario Advance 4»? Pues date prisilla en terminar, que te espera otro juego de los hermanos del mostacho, orden fundada en 1832 por Don Julito del... Esto, el juego tendrá como objetivo recuperar la voz de Peach, que en vez de con letras, habla con bombas, así que no miréis tan raro lo de la orden del mostacho, que en «M&L» hay humor antes incluso de comenzar a jugar. ¿Y al empezar a jugar? También, también, pero antes, tendremos

que contar cómo se juega a este rol tan especial, ¿no, «espabilao»?

¿Qué estás mirando?

Aunque el argumento y los diálogos en castellano se salgan de madre, luego la estructura no es tan diferente a la de cualquier JDR. Tienes gente para hablar, tiendas donde comprar objetos (para usar, equipar o armarse), y personajes (Mario y Luigi) con estadísticas, que van adquiriendo experiencia y nuevas habilidades a medida que ganan

combates. Pero es en los combates donde está la diferencia con otros «roles». Vale que hay menú antes de atacar, para elegir entre ataque solo, en equipo (con el hermano) o con arma, usar objeto o huir. Pero una vez seleccionado, no pienses que vale con mirar ¡hay que pulsar el botón en el momento exacto para hacer más daño! ¡Y para defenderse, también! Este sistema hace que «M&L» se convierta en el mejor modo de pasar de las plataformas al rol casi sin darse cuenta.

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

Combina belleza de diseños con unos movimientos de película.

94

SONIDO

Melodías estilo Nintendo. Gritos y efectos variados y divertidos.

92

JUGABILIDAD

El control es perfecto, y la historia te hace seguir y seguir.

95

DURACIÓN

Aparte del largo juego de rol... ¡incluye el juego «Mario Bros.»!

97

TOTAL 95

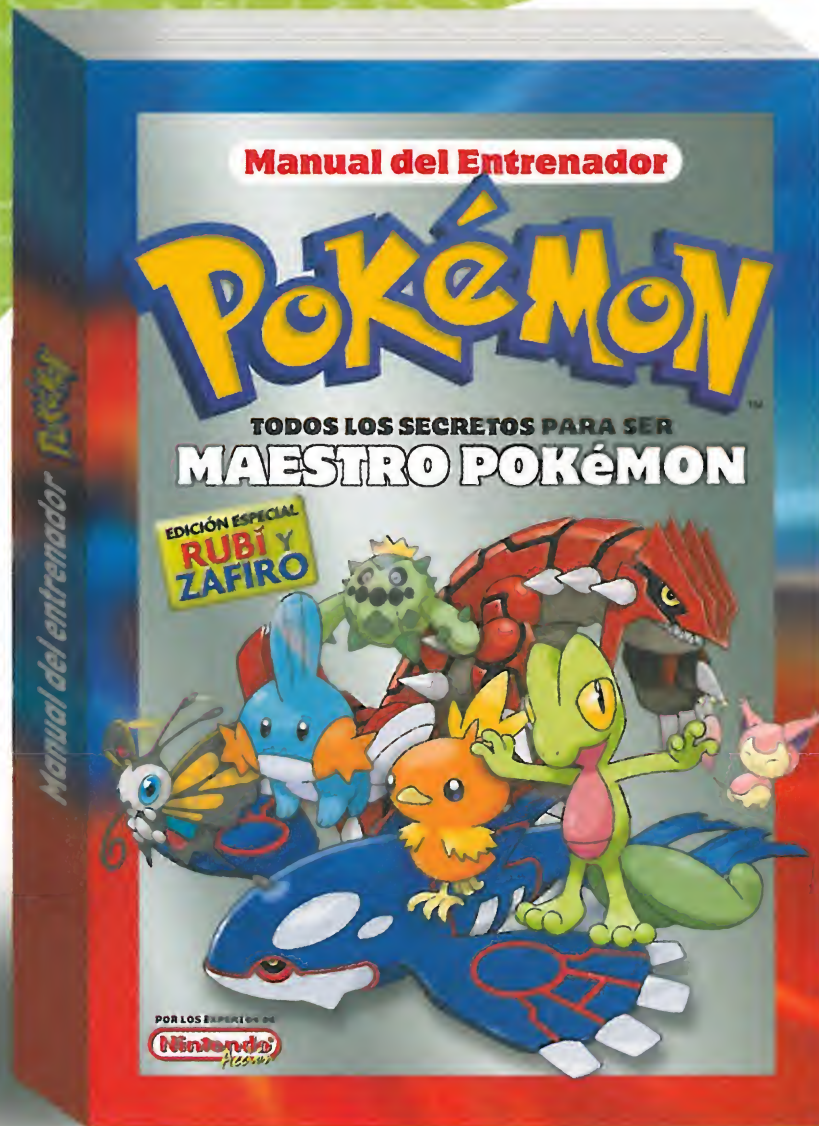
▲ El sistema de combates. ¡Y lo del parámetro bigote!

▼ Alguno habrá que se canse de tanto combate, claro.

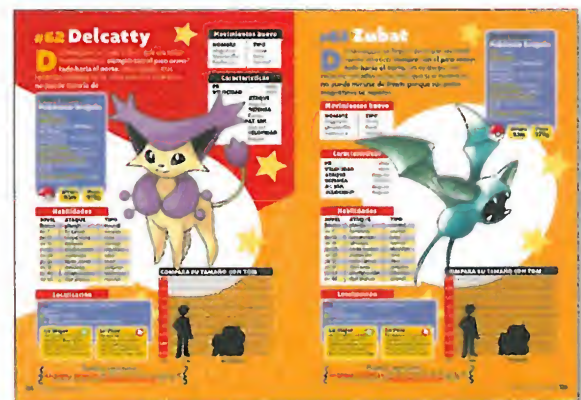
VALORACIÓN

Un juego de rol con Mario y Luigi como protagonista es algo, sólo por concepto, que hay que jugar. Pero, además, es divertidísimo, bien largo, ¡y te partes de risa!

LOS SECRETOS MEJOR GUARDADOS DE POKÉMON



228 PÁGINAS
**EDICIÓN ESPECIAL
RUBÍ Y ZAFIRO CON:**



- **Fichas detalladas** con los datos más secretos de los 200 Pokémon.
- **Guía de recorrido**, con las claves para completar el juego.
- **Todos los ataques y habilidades** para arrasar en los combates y vencer a los líderes.
- **Carnet exclusivo** que te acredita como Maestro Pokémon.



¡¡GRATIS!!

**¡PÓSTER
GIGANTE!**

CON TODOS
LOS MAPAS
DE POKÉMON
RUBÍ Y ZAFIRO!

**¡¡UN LIBRO
INDISPENSABLE
PARA CONVERTIRSE
EN EL MEJOR
ENTRENADOR!!**

¡EN TU QUIOSCO EL 25 DE NOVIEMBRE!

Técnica, potencia y control

TOP GEAR RALLY

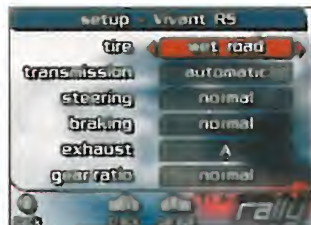


Coches enormes, velocidad al límite y gran variedad de modos, son las claves de este innovador arcade.



AUMENTA TU COLECCIÓN

GÁNALO TODO Y TENDRÁS NUEVOS COCHES Y TRAMOS. Al principio sólo tienes 3 coches en el garaje, pero a medida que ganas copas de oro y tramos, irás consiguiendo nuevos vehículos que podrás pintar o "trucar" para pilotar modelos GT.



Para superar campeonatos, elige bien las "armas" de tu coche.



Este "Evolve WR" es uno de los ocho coches-regalo ocultos.



En el modo campeonato debemos superar cada circuito con victoria; en la carrera rápida, el requisito es cruzar cada "checkcontrol" antes de que se acabe el tiempo.



Dispones de dos vistas, una desde detrás del coche, y la otra totalmente subjetiva.



Qué maravilla de coche: ¡200 polígonos de construcción! Si fuera "de verdad"...

Los juegos de carreras están viviendo una época dorada en GB Advance. El último que nos ha llegado es «Top Gear Rally», que se desmarca del resto con una apuesta clara por la **técnica y la competitividad**: tiene un brillante motor 3D poligonal, con varios coches compitiendo a la vez en carrera, y un control suave y preciso que engancha nada más empezar.

Técnicamente sorprendente

Queda claro que lo primero que impacta al empezar a jugar es el **tamaño y definición** de los coches. Aparecen modelados perfectamente (los nuestros, porque los de los rivales quedan más "perdidos"), y al conducir ofrecen una **increíble**

sensación de realismo. Prueba a entrar en una curva cerrada sin control y verás qué vuelco. Con esos gráficos tan espectaculares, nadie imaginaría que todo se moviera tan rápido y bien, pero así es. La **sensación de velocidad es flipante**, por eso da gusto dejarse llevar por cualquiera de los **80 tramos** (incluye trazados inversos), repartidos en 10 localizaciones diferentes que abarcan todo tipo de terrenos y condiciones climáticas: el asfalto de la ciudad, la nieve de la montaña, arena...

Entre los **cinco modos de juego**, el **campeonato** es la principal estrella. Invita a participar con un equipo en una larguísima temporada de rallies. Y como no sólo se trata de ser un as al volante, antes de cada

carrera debemos configurar el coche adecuadamente: elegir el tipo de rueda, la longitud de las marchas y otros parámetros que nos permitan sacar el máximo rendimiento según el trazado y el terreno.

Del resto de modos destaca el **entrenamiento**, con circuitos llenos de obstáculos para que tomemos el aire a los controles; el **desafío a dos jugadores**, con dos consolas y cable link; y la carrera "rápida", con "check controls" a lo largo del circuito.

«TGR» es un "crack": genial control y magnífica sensación de velocidad, pero también tiene su parte menos buena: por ejemplo que los coches no son reales; y también que no resiste muchas horas de juego con la misma capacidad de "enganche".

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: KEMCO
- Desarrollador: TANTALUS
- Tipo de juego: CARRERAS
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1-2

- Passwords: NO
- Batería: SI
- Datos: 80 TRAMOS/ 11 COCHES

- Precio: 49,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

Destacan el tamaño y modelado de los coches. Escenarios: ¡OK!

SONIDO

Entre los efectos, atento a las voces digitalizadas del copiloto.

JUGABILIDAD

Es rompedor y tiene un control genial. Pero se va "apagando".

DURACIÓN

Sus 5 modos de juego y 80 tramos garantizan duración.

TOTAL 90

- El diseño 3D de los coches, y el control
- Los coches son chulísimos, pero no reales.

VALORACIÓN

Excelentes coches en 3D, control preciso, muchísimas opciones y una duración aceptable. Sólo falla en que no mantiene el mismo "listón" hasta el final.

CONCURSO

Walt Disney Pictures
Presenta

UNA PELÍCULA DE

PIXAR
ANIMATION STUDIOS

BUSCANDO A NEMO

Busca a Nemo en tu
GBA y llévatelo en la
mochila que regalamos.

Para participar en este concurso sólo
tienes que enviar un **mensaje de
texto al número 5354** desde tu móvil
poniendo la **palabra: nemona**

Te informamos que los datos de los concursantes inscritos en el concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable PROMOPRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del presente sorteo.

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 14 de diciembre de 2003.

SORTEAMOS:

15 JUEGOS PARA GBA



15 MOCHILAS DE 'BUSCANDO A NEMO'



PIXAR



Antes de 'El Señor de los Anillos'...

EL HOBBIT

Elfos, enanos y demás fauna del universo Tolkien, vuelven a darse cita en GBA, y esta vez Bilbo es el protagonista.



En ciertas zonas debes ser sigiloso. Pulsando R, Bilbo camina de puntillas y así atraviesa las filas de dormidos enemigos.



No faltan los minijuegos: en este caso se trata de acertar a las dianas tirando piedras. La recompensa, una honda.



Cómo iba a faltar el Anillo Único. Una vez que lo tengas puedes hacerte invisible, y pasar delante de la peña sin que te vean.



La batalla de los cinco ejércitos no sólo está bien ambientada, sino que además es la parte con más acción de la aventura.

Llega al fin la adaptación del delicioso libro que fue prelude de 'El Señor de los Anillos'. En 'El Hobbit' se narra la aventura de Bilbo y los enanos en su camino hacia la guarida del dragón Smaug, y quizás lo más importante: cómo consiguió Bilbo el anillo y se "topó" con Gollum. Uno de los aspectos más destacables, y del que te das cuenta según avanzas, es la gran fidelidad con la historia original. Casi te parece estar viviendo el libro en tu portátil; es una brillante adaptación en la que se nota mucho cariño por parte de los programadores.

La historia, en un cartucho

El juego es una aventura con un componente importante de acción y resolución de puzzles; es sencillo

de jugar y entretiene bastante, y digamos que su estilo se asemeja al de cualquier Zelda de la "vieja escuela". Todo ello está envuelto en unos escenarios vistosos y llenos de color, que dan una excelente ambientación, y un Bilbo muy bien animado, capaz de realizar multitud de movimientos: desde colgarse de las cornisas a empujar objetos, asestar espadazos...

El mayor problema que le vemos es su duración, (más o menos seis horas), y también que es algo lineal. Es el "precio" que debe pagar por guardar fidelidad a la narración del libro. Si te mola, estarás ante una aventura entretenida, con buenos detalles, que enamorará a los fans de Tolkien y gustará a los seguidores de las aventuras portátiles.

UN HOBBIT CON RECURSOS

BILBO, EL PROTAGONISTA DE LA AVENTURA es ágil y poderoso pese a su tamaño. Es capaz de empujar objetos, levantar rocas, romper obstáculos con petardos y cohetes, tirar con la honda... nada es imposible para este hobbit.



Bilbo supera esta zona al más puro estilo «Splinter Cell».

FICHA TÉCNICA

GAME BOY ADVANCE



- Compañía: VIVENDI/SIERRA
- Desarrollador: ISAFFIRE
- Tipo de juego: AVENTURA
- Idioma: CASTELLANO (TEXTOS)
- Jugadores: 1

- Passwords: NO
- Batería: SÍ
- Datos: ENTRE 6 Y 8 HORAS
- Precio: 49,95 €
- A la venta: YA DISPONIBLE

EL ANÁLISIS

GRÁFICOS

Destacan la ambientación y la brillante animación de Bilbo.

SONIDO

Buenos temas, pero poca variedad. Efectos normales.

JUGABILIDAD

Mezcla bien acción y resolución de puzzles, pero es algo lineal.

DURACIÓN

A poco que te viciés un par de tardes, adiós, y no lo "rejugarás".

TOTAL 80

- ▲ La excelente adaptación que se ha hecho del libro.
- ▼ Su escasa duración y que sea demasiado lineal.

VALORACIÓN

Rebosa simpatía, maneras y además es fiel al libro. Pero la genial adaptación le pasa factura a la duración y al desarrollo, que se quedan más justitos.



For Game Boy Advance SP™ GBA-SP DELUXE PACK

- Charging Cradle
- Shock Protector Case
- Car Adaptor
- Magnifier
- Earphones & Sound Adaptor
- Clip On Grip
- Wrist Strap



Deluxe Pack

- Auriculares.
- Adaptador para auriculares.
- Soporte para recarga.
- Protector de goma.
- Adaptador para coche.
- Lupa.
- Correa.
- Empuñadura.



Starter Pack

- Auriculares
- Adaptador para auriculares
- Cargador USB
- Bolsa de transporte
- Limpiador de pantalla
- Correa



For Game Boy Advance SP™ GBA-SP STARTER PACK

¿Conoces lo último



para tu GBA-SP?



GBA-SP AC CHARGER

AC Adapter / Charger for the Game Boy Advance SP™

ADAPTADOR
A CORRIENTE



GBA-SP SOUND PACK

Earphones & Sound Adapter for the Game Boy Advance SP™

AURICULARES ESTÉREO
+ CABLE ADAPTADOR



GBA-SP LITHIUM-ION BATTERY

875 mAh Polymer

BATERÍA LARGA DURACIÓN
(HASTA 32 HORAS)



GBA-SP CHARGE STATION WITH USB CHARGE CABLE

ESTACIÓN DE CARGA
CON CABLE USB

DE VENTA EN GRANDES SUPERFICIES Y TIENDAS ESPECIALIZADAS. Más información en: TEL.: 91 144 0660 - www.hnostromo.com

GUÍA DE COMPRAS

NINTENDO GAMECUBE

007 NIGHTFIRE

EA GAMES ▶ Acción 3D
▶29,95 € ▶1-4 J
Infiltración en primera persona, conducción y multijugador, todo en uno, y ahora a un precio guay.
Puntuación 90

1080° AVALANCHE

NINTENDO ▶ Snowboard
▶59,95 € ▶1-4 J
El snow más jugable y espectacular. Compite contra otros, muestra tus trucos, y enfréntate a la avalancha.
Puntuación 90

BATMAN RISE OF SIN TZU

UBISOFT ▶ Lucha-Acción
▶29,95 € ▶1-2 J
Lucha y acción a tope para los fans de Batman. Recomendado jugar a dobles, mucho más "cañero".
Puntuación 80

BILLY HATCHER

SEGA ▶ Plataformas
▶59,95 € ▶1-4 J
Plataformas y acción innovadoras y frescas, con toda la energía del Sonic Team. Banda sonora de lujo.
Puntuación 89

BURNOUT 2

ACCLAIM ▶ Conducción
▶59,95 € ▶1-4 J
Es mucho más que la entrega anterior. Más salvaje, más realista. Con más coches y más manejable.
Puntuación 92

BUSCANDO A NEMO

THQ ▶ Aventura
▶59,95 € ▶1 J
La peli de Disney, en tu Cube. Genial en gráficos, pero un poco más difícil de lo que parece.
Puntuación 82

CAPCOM VS SNK 2 E.O.

CAPCOM ▶ Lucha
▶64,95 € ▶1-2 J
Un rompedor juego de lucha en 2D, con muchos personajes, modos de juego y excelente control.
Puntuación 89

DIE HARD VENDETTA

VIVENDI UNIVERSAL ▶ Acción 3D
▶19,95 € ▶1 J
Un shooter 3D, en primera persona, con toques tan originales como que se puede capturar rehén.
Puntuación 89

DRAGON BALL Z BUDOKAI

ATARI ▶ Lucha
▶49,95 € ▶1-2 J
Con un estilo de lucha propio y una perfecta recreación del anime, este juego llega dispuesto a arrasar.
Puntuación 91

EL RETORNO DEL REY

ELECTRONIC ARTS ▶ Acción 3D
▶62,95 € ▶1-2 J
La última parte de la trilogía vuelve a traernos la mejor acción con un modo a dobles que te deja flipado.
Puntuación 92

ETERNAL DARKNESS

NINTENDO ▶ Aventura de terror
▶44,95 € ▶1 J
En este juego vas a pasar mucho miedo. El guión y la puesta en escena son de una buena película de terror.
Puntuación 94

ENTER THE MATRIX

ATARI ▶ Acción
▶59,95 € ▶1 J
Un vendaval absoluto de acción, muy apetecible lo mires por donde lo mires. "Wachowsky" de pura cepa.
Puntuación 90

FIFA 2003

ELECTRONIC ARTS ▶ Fútbol
▶29,95 € ▶1-4 J
Control perfecto, gráficos reales, animaciones... y ahora al mismo precio de los Player's Choice.
Puntuación 94

LA NOVEDAD DEL MES

MARIO KART: DOUBLE DASH!!
NINTENDO ▶ Carreras
▶59,95 € ▶1-16 J
No es la primera vez que Mario y sus colegas se ponen a correr. Pero sí es novedad total que haya dos pilotos por kart, y que cada jugador pueda controlar a uno de ellos. ¡Y además incluye un modo extra para jugar hasta 16!
Puntuación 97

FIFA 2004

ELECTRONIC ARTS ▶ Fútbol
▶62,95 € ▶1-4 J
La edición más completa que hemos visto. La que tiene más números, más equipos, más efectos gráficos y un nuevo nivel de simulación. El control ha variado respecto a la edición anterior para dejarnos tomar más decisiones.
Puntuación 97

F-ZERO GX

NINTENDO ▶ Velocidad
▶59,95 € ▶1-4 J
El dios de la velocidad se ha materializado en un juego de Cube. Esta nueva entrega del futurista "Zero" añade a la velocidad un desafiante modo historia que permite configurar y crear nuestras propias naves. La pasada.
Puntuación 97

HARRY POTTER Y LA CÁMARA...

EA GAMES ▶ Aventura
▶64,95 € ▶1 J
Eficaz desarrollo y jugabilidad totalmente equilibrada. Si te gusta Harry Potter, no te lo puedes perder.
Puntuación 92

HOBBIT

SIERRA ▶ Aventura
▶59,95 € ▶1 J
Una aventura bonita y variada, basada en el libro de Tolkien. Si eres fan, no te la puedes perder.
Puntuación 87

LAS DOS TORRES

EA GAMES ▶ Acción
▶64,95 € ▶1 J
Imaginate, en mitad de la acción de la película. Los mismos héroes, escenarios, armas... ¡espectacular!
Puntuación 91

LUIGI'S MANSION (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO ▶ Aventura
▶29,95 € ▶1 J
¿Pero todavía no te has hecho con esta "fantasmal" aventura? Con este precio, estás metiendo la pata...
Puntuación 90

MARIO PARTY 4 (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO ▶ Tablero
▶29,95 € ▶1-4 J
Un juego para vivir semanas alegres junto a tres amigos. Auténticamente irresistible, y más a su nuevo precio.
Puntuación 91

METROID PRIME (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO ▶ Aventura
▶29,95 € ▶1 J
El "otro" gran juego de GameCube. «Metroid» ha estrenado un género que creará una legión de adeptos, las aventuras en 3D. Por eso los chicos de Nintendo acaban de incluirlo en su filipante línea Player's Choice, a un precio de risa.
Puntuación 99

MEDAL OF HONOR: FRONTLINE

EA GAMES ▶ Acción 3D
▶29,95 € ▶1-4 J
Alistate y libra batallas de la Segunda Guerra Mundial como un soldado más. ¿Y has visto a qué precio?
Puntuación 90

NBA LIVE 2004

EA SPORTS ▶ Baloncesto
▶62,95 € ▶1-4 J
Una nueva edición que potencia aún más el realismo, buscando un control perfecto de las jugadas.
Puntuación 94

NBA STREET VOL. 2

EA SPORTS ▶ Baloncesto
▶65,95 € ▶1-4 J
Resulta excitante jugar al basket en plena calle con las estrellas de la NBA. Promete jugadas de fantasía.
Puntuación 92

NEED FOR SPEED UNDERGROUND

ELECTRONIC ARTS ▶ Conducción
▶64,95 € ▶1-2 J
Una entrega especial para fans del mundo del motor que se pirren por el "tuning". Decir que vamos a cambiar el aspecto de los coches no sería suficiente. Porque además las carreras tienen una calidad tremenda.
Puntuación 95

PIKMIN (PLAYER'S CHOICE)

NINTENDO ▶ Aventura-puzzle
▶29,95 € ▶1 J
La genial aventura diseñada por Miyamoto, todavía más atractiva. ¿Aún no te has hecho con ella?
Puntuación 90

P.N. 03

CAPCOM ▶ Shooter
▶63,95 € ▶1 J
Un juego de acción diferente, con mucha marcha, estrategia y una protagonista increíblemente animada.
Puntuación 88

RAYMAN 3

UBI SOFT ▶ PLATAFORMAS
▶59,95 € ▶1-4 J
Las plataformas más geniales se dan la mano con un juego de terror que su desarrollo os atrapará, seguro.
Puntuación 94

RESIDENT EVIL

CAPCOM ▶ Aventura de terror
▶64,95 € ▶1 J
El miedo espera a la vuelta... de la esquina con un juego de terror que de verdad te va a asustar.
Puntuación 93

RESIDENT EVIL 2

CAPCOM ▶ Aventura de terror
▶44,95 € ▶1 J
Imprescindible para seguir la trama de la saga, divertido, emocionante y largo. Aunque algo anticuado.
Puntuación 85

RESIDENT EVIL 3

CAPCOM ▶ Aventura de terror
▶44,95 € ▶1 J
Tiene buen precio, y ofrece miedo y acción en dosis suficientes, pero no es el mejor Resident de la saga.
Puntuación 84

RESIDENT EVIL ZERO

CAPCOM ▶ Aventura de terror
▶64,95 € ▶1 J
El nuevo Resident te lleva al origen de la saga, con un juego que mejora a todos los niveles lo que vimos en el primer RE. Tiene un desarrollo que te absorberá (más de 15 horas, seguro), y un nivel técnico que lo hace imprescindible.
Puntuación 95

SONIC ADVENTURE 2 BATTLE

►SEGA ▶Arcade
▶34,95 € ▶1-4 J
Treinta escenarios que recorrer y un personaje distinto para cada fase. Conexión por cable a GBA.
Puntuación 90

SONIC ADVENTURE DX

►SEGA ▶Arcade
▶59,95 € ▶1 J
Sonic regresa con un juego veloz y divertido, y 6 personajes controlables que se mueven por otras tantas rutas.
Puntuación 91

SOUL CALIBUR II

►NAMCO ▶Lucha
▶59,95 € ▶1-2 J
El juego de lucha que debes tener. Una compra obligada, sí; e incluso la presencia de Link recomienda el uso y disfrute de una GameCube. Sí, la han bajado de precio y es toda una ganga. Hazte con los dos, no te arrepentirás.
Puntuación 97

SPLINTER CELL

►UBISOFT ▶Juego de espías
▶59,95 € ▶1 J
Los espías están de moda, y más aún con la llegada de Sam Fisher. Este héroe se ha hecho con un hueco en el salón de la fama gracias a un juego impecable, con una conexión con Game Boy Advance que te deja flipado.
Puntuación 96

SSX 3

►EA SPORTS ▶Snowboard
▶64,95 € ▶1 J
Aprovechate de las montañas. Desciende, haz combos, explora y disfruta del paisaje alucinante.
Puntuación 91

STARFOX ADV. (PLAYER'S CHOICE)

►NINTENDO ▶Aventura
▶29,95 € ▶1 J
El zorro de Nintendo da la campanada en calidad gráfica, jugable y ahora también en precio. Te espera una profunda aventura, cargada de detalles que te colmarán de felicidad, y pondrán la envidia en cara ajena.
Puntuación 96

STAR WARS GUERRAS CLON

►LUCASARTS ▶Acción
▶62,95 € ▶1-4 J
Un genial shooter-combate-acción-tierra-aire que no debe faltar en tu colección de clásicos Star Wars.
Puntuación 89

STAR WARS: REBEL STRIKE

►LUCASARTS ▶Shooter 3D
▶29,95 € ▶1-2 J
Lo que queráis oír. Ha mejorado la anterior entrega. Aunque para que no la olvidemos, se ha incluido en «Rebel Strike» en modo cooperativo. Esto, unido al filón de extras y novedades, convierten el juego en todo un puntazo.
Puntuación 98

LOS MÁS VENDIDOS EN CENTRO MAIL

- 01 SOUL CALIBUR II
- 02 F-ZERO GX
- 03 SUPER MARIO SUNSHINE
- 04 STARFOX ADVENTURES
- 05 VIEWTIFUL JOE
- 06 ETERNAL DARKNESS
- 07 IKARUGA
- 08 MARIO PARTY 4
- 09 ZELDA WIND WAKER
- 10 METROID PRIME

STAR WARS ROGUE LEADER

►LUCASARTS ▶Shooter aéreo
▶64,95 € ▶1 J
«Rogue Leader» es una «pelí» interactiva, con escenarios localizados en los filmes y acción por las galaxias. Si lo acompañas con lo último que ha salido para tu consola, dígame Clones y Outcast, es la bomba.
Puntuación 94

SUPER MONKEY BALL 2

►SEGA ▶Arcade-Party
▶64,95 € ▶1-4 J
Un juego cosa de monos. Y es muy mono. Y con un sinfín de mini juegos para pasarlo en grande.
Puntuación 87

SUPER MARIO S. (PLAYER'S CHOICE)

►NINTENDO ▶Aventura-Plataformas
▶29,95 € ▶1 J
¡Las mejores plataformas para Cube, a un precio de lujo! Disfruta de su apartado técnico sobresaliente, sus retos y su jugabilidad, por menos de 30 Euros. La felicidad existe, querido jugón, y está aquí mismo.
Puntuación 95

THE HULK

►VIVENDI UNIVERSAL ▶Acción
▶59,95 € ▶1 J
Hulk protagoniza un juego de mamporros que nos deja con la lengua fuera por sus dosis de acción.
Puntuación 85

SUPER SMASH B. (PLAYER'S CHOICE)

►NINTENDO ▶Lucha
▶29,95 € ▶1-4 J
Los grandes héroes de Nintendo protagonizan un juego de lucha muy original, con un nivel técnico por las nubes y una capacidad de adicción que te va a pegar a la pantalla, a ti y a tres amigos, durante muchos días. ¡Precio «pa' flipar»!
Puntuación 95

THE ITALIAN JOB

►EIDOS ▶Acción 3D
▶59,95 € ▶1-4 J
Un juego de coches que te sumergirá en la trama de una peli chulísima. ¿No te apetece conducir un Mini?
Puntuación 91

TIME SPLITTERS 2

►EIDOS ▶Shooter 3D
▶59,95 € ▶1-4 J
Una historia original, una gran oferta en modos multijugador. Técnicamente impecable. Sin duda uno de los que más nos han impresionado. Por el nivel de I.A. de los rivales, el control suave, la duración y la original historia.
Puntuación 95

TRUE CRIME

►ACTIVISION ▶Acción+coches
▶67,95 € ▶1 J
En Los Angeles, tú eres la ley, así que coge los coches y las armas que necesites. Y diviértete.
Puntuación 93

VIEWTIFUL JOE

►CAPCOM ▶Beat'em Up
▶62,95 € ▶1 J
Un juego de acción espectacular. Con una jugabilidad sorprendente y un apartado visual de caerse de boca.
Puntuación 91

V-RALLY 3

►ATARI ▶Carreras
▶59,95 € ▶1-4 J
Es la versión más depurada de todas. Buen comportamiento de los coches y excelente trabajo gráfico.
Puntuación 91

WARIO WORLD

►NINTENDO ▶Plataformas
▶59,95 € ▶1-4 J
En la línea de sus clásicos de Game Boy, sólo que en 3D. Te vas a flipar con los movimientos de Wario.
Puntuación 88

WAVE RACE BLUE STORM

►NINTENDO ▶Carreras
▶44,95 € ▶1-4 J
Un prodigio de la técnica al servicio de la diversión. Es como estar cabalgando sobre olas vivas.
Puntuación 90

XIII

►UBISOFT ▶Shooter 3D
▶59,95 € ▶1 J
Un juego de acción y disparos con un aspecto revolucionario y una trama que te va a dejar helado.
Puntuación 92

ZELDA: WIND WAKER

►NINTENDO ▶Acción-Rol
▶89,95 € ▶1 J
La historia del juego, los personajes, la traducción, el control, la banda sonora, las mazmorras... Todo en «Wind Waker» deja alucinado, y más aún su jugabilidad y el carisma del héroe. Por eso lleva esta nota. Lo mejor que se ha visto.
Puntuación 100

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES SHOOTERS 3D

1. STAR WARS REBEL STRIKE
2. STAR WARS ROGUE LEADER
3. TIME SPLITTERS 2
4. MEDAL OF HONOR
5. 007 NIGHTFIRE

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO SUNSHINE
2. RAYMAN
3. SONIC ADVENTURE DX
4. WARIO WORLD
5. VEXX

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. FIFA 2004
2. MARIO KART DOUBLE DASH!!
3. NBA LIVE 2004
4. NEED FOR SPEED UNDERGROUND
5. ISS3

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. ZELDA THE WIND WAKER
2. METROID PRIME
3. STARFOX ADVENTURES
4. SPLINTER CELL
5. RESIDENT EVIL ZERO

LOS MEJORES DE LUCHA-ACCIÓN

1. SOUL CALIBUR II
2. SUPER SMASH BROS MELEE
3. EL RETORNO DEL REY
4. TRUE CRIME
5. VIEWTIFUL JOE

GUÍA DE COMPRAS

ADVANCE WARS 2



►NINTENDO ►Estrategia
►39,95 € ►1-4 J
Una prolongación de la primera entrega, con nuevos mapas y la posibilidad de combatir a cuatro.

Puntuación 93

BANJO KAZOOIE



►THQ ►Acción-Plataformas
►49,95 € ►1-4 J
En la línea de sus buenisimos juegos de N64. Gráficos geniales, muchos desafíos, y una pareja flipante.

Puntuación 90

BLACK BELT



►XICAT INTERACTIVE ►Lucha
►42,95 € ►1-2 J
Después de «Street Fighter», el mejor juego de lucha para tu GBA. Sorprende gráficamente.

Puntuación 90

BRUCE LEE



►VIVENDI ►Beat'em Up
►52,95 € ►1 J
Realistas movimientos, enemigos inteligentes, armas para recoger y usar, jefazos finales... Muy bueno.

Puntuación 91

COMUNIDAD DEL ANILLO



►VIVENDI ►Rol
►29,95 € ►1 J
La versión oficial de 'El Señor de los Anillos', el libro de Tolkien, es una aventura rolera muy profunda.

Puntuación 89

CRASH 2



►VIVENDI ►Plataformas
►52,95 € ►1-2 J
Si quieres disfrutar toda la emoción de las plataformas más clásicas, en 2D y 3D, juega con el "perro loco 2".

Puntuación 90

CT SPECIAL FORCES 2



►LSP ►Acción
►39,95 € ►1-2 J
Superior a la primera parte. Alucina con sus 22 fases de acción total y un apartado técnico brillante.

Puntuación 92

DAVE MIRRA BMX 3



►ACCLAIM ►BMX
►49,95 € ►1-2 J
Más de 1.000 piruetas, ajustada jugabilidad e increíble banda sonora. Pruébalo, no te arrepentirás.

Puntuación 90

DONKEY KONG COUNTRY



►NINTENDO ►Plataformas
►39,95 € ►1-2 J
Si eres un fan de la serie, te lo tienes que comprar. Incluye todo lo que esperas: combate, aventura...

Puntuación 94

DRAGON BALL Z II



►ATARI ►Rol-Aventura
►49,95 € ►1-4 J
Si eres un fan de la serie, te lo tienes que comprar. Incluye todo lo que esperas: combate, aventura...

Puntuación 85

DRAGON BALL Z



►ATARI ►Rol-Aventura
►49,95 € ►1 J
Aunque flojea gráficamente, tiene un desarrollo entretenido. Además sigue triunfando en los tops de ventas.

Puntuación 80

DRAGON BALL Z



►BANDAI ►Juego de cartas
►34,99 € ►1-2 J
Juego de cartas que está haciendo las delicias de fans de este género, y de esta serie de animación.

Puntuación 93

F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY



►NINTENDO ►Velocidad
►42,00 € ►1-4 J
No hay un juego más rápido. «F-Zero» es vertiginoso, un ciclón. Pero controlable, y sin parones.

Puntuación 90

FINAL FANTASY TACTICS



►NINTENDO ►Rol
►44,95 € ►1-2 J
Los "roleros" más puristas buscaban un juego así. Con muchos combates por turnos para darle al "coco".

Puntuación 94

GOLDEN SUN



►NINTENDO ►Rol
►45,00 € ►1-2 J
En un continente enorme, dos tipos están a punto de vivir una aventura fantástica. Esta entrada de película da pie a un fenomenal juego de Rol que nos sumergirá en una historia absorbente, llena de magia y batallas. Un cuento de entre 30 y 60 horas de juego con un control exquisito.

Puntuación 95

GOLDEN SUN: LA EDAD PERDIDA



►NINTENDO ►Rol
►44,95 € ►1-2 J
La admiración que levantó la primera parte hará que caigas rendido ante esta nueva entrega. La razón es muy simple: encuentras lo que buscas. Una leyenda que pone los pelos de punta, una aventura para sumergirte, acción, y el glamour de un juego que ya es mucho más que un juego.

Puntuación 97

GT ADVANCE 2



►THQ ►Carreras
►52,95 € ►1-2 J
Saltamos de los circuitos urbanos a los rallies, con buen nivel gráfico y mejor sensación de velocidad.

Puntuación 88

HAMTARO ROMPECORAZONES



►NINTENDO ►Aventura/Rol
►44,95 € ►1-4 J
Perfecto para iniciarse en el Rol. Divertido, fácil y con personajes encantadores. Para tu hermanito.

Puntuación 85

HAMTARO



►NINTENDO ►Rol
►29,95 € ►1-2 J
Un juego encantador, protagonizado por hamsters. Disfrutarás como un loco aprendiendo su idioma.

Puntuación 90

HARRY POTTER 2



►EA GAMES ►Aventura
►54,95 € ►1 J
Consigue transmitir toda la emoción y el misterio del libro, a través de un sistema de juego bien estructurado.

Puntuación 91

HARRY POTTER 2



►EA GAMES ►Rol
►42,95 € ►1-2 J
Con la calidad gráfica que vimos en su primera entrega, Harry y sus amigos Ron y Hermione salvan Hogwarts de la maldición de la cámara secreta. A base de diez hechizos diferentes, nuestros amigos se las verán con más de 50 criaturas en combates por turnos de los de toda la vida.

Puntuación 98

LA NOVEDAD DEL MES



►NINTENDO ►Pinball
►39,95 € ►1 J
Una explosión de jugabilidad, un tesoro caído del cielo para tu GBA. Dos mesitas llenas de iconos Pokémon, para capturar a los 200 a base de bolazos, rampas, 6 niveles de bonus, tienda de objetos... ¡¡Todo un fenómeno!!

Puntuación: 97

IRIDIUM II



►MAJESCO ►Shooter
►48,95 € ►1 J
Si la primera parte nos impactó, la segunda va a rematar la "faena" en gráficos y en jugabilidad.

Puntuación 90

ISS ADVANCE



►KONAMI ►Fútbol
►44,95 € ►1 J
Nos gusta el fútbol, y más cuando lo podemos jugar en cualquier parte con este nivel de calidad.

Puntuación 89

JACKIE CHAN ADVENTURES



►ACTIVISION ►Beat'em Up
►19,95 € ►1 J
Jackie tiene nombre, fama y un juego competente, con base beat'em up y un precio para no perderse.

Puntuación 87

KING OF FIGHTERS EX 2



►ACCLAIM ►Lucha
►49,95 € ►1-2 J
Es la recreativa en tu portátil. Con una amplia gama de golpes, ¡y unos gráficos guays!

Puntuación 93

KIRBY NIGHTMARE



►NINTENDO ►Plataformas
►44,95 € ►1 J
Lo último de Kirby es entretenido, variado, te hará reír, emocionarte y hasta algo de ejercicio físico.

Puntuación 92

LAS DOS TORRES



►ELECTRONIC ARTS ►Acción
►54,95 € ►1-4 J
«El Señor de los Anillos», en la versión de la película. Mucha acción de la buena, con toquitos de Rol.

Puntuación 91

LEGEND OF ZELDA



►NINTENDO ►Rol
►39,95 € ►1-4 J
Es ya un clásico de estas páginas y de las listas de ventas. Lo último de Link pone en juego una historia atractiva, desarrollo super jugable y un multijugador que es una grandísima aventura en sí mismo. Se llama "Four Swords" y no deja títiro con cabeza. Como veis, razones para triunfar no le faltan.

Puntuación 97

MARIO KART SUPER CIRCUIT



►NINTENDO ►Velocidad
►42,00 € ►1-4 J
Es el líder indiscutible en velocidad. Sus notas son brillantes. Pero lo más destacado es su equilibrio entre técnica y jugabilidad. La parte técnica incluye zooms, efectos de transparencia y un diseño cuidadísimo; la jugable empieza en un excelente control y sigue con un glorioso modo multijugador.

Puntuación 95

MARIO & LUIGI



►NINTENDO ►Rol
►44,95 € ►1-2 J
Los dos geniales hermanos se montan una aventura llena de humor y diversión. Está basada en el clásico «Paper Mario» de N64, y nos ofrece buen Rol con un toque original que nos lleva a recorrer los escenarios a base de saltos. Ah, y la historia es... esto... os va a hacer reír, sin duda.

Puntuación 95

MEGAMAN BATTLE NETWORK 3



►CAPCOM ►Rol
►48,95 € ►1-2 J
Un juego de Rol lleno de secretos, largo y muy divertido, que incluye un innovador sistema de combate.

Puntuación 87

METROID FUSION

►NINTENDO ►Aventura
►44,95 € ►1-2 J



Si buscáis una aventura total, este cartucho colma todas las expectativas. Controlamos a Samus, cazarecompensas espacial, y debemos recorrer un gigantesco mundo atestado de peligrosos alienígenas, ingeniosos puzzles y zonas secretas. La genial ambientación os mete de lleno en la acción.

Puntuación 95

POKÉMON RUBI Y ZAFIRO

►NINTENDO ►Rol
►44,95 € ►1-4 J

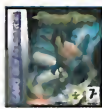


¡Pero todavía no te has hecho con las últimas ediciones! ¿A qué esperas para disfrutar de la mejor aventura Pokémon que se ha diseñado nunca? ¡Pues corriendo a por los cartuchos!

Puntuación 98

PRINCE OF PERSIA

►NUEVO



►UBISOFT ►Plataformas-acción
►44,95 € ►1-2 J

Un príncipe acróbata con el que vamos a vivir una atractiva aventura plataforma. ¡Qué bien se mueve!

Puntuación 90

RAYMAN 3



►UBISOFT ►Plataformas
►49,95 € ►1-2 J

Rayman atrapa a cualquier público, es gracioso, variado y bonito; y tiene un nivel de dificultad bien ajustado.

Puntuación 93

SONIC ADVANCE 2



►SEGA ►Plataformas
►49,99 € ►1-4 J

El nuevo plataformas de Sonic ha subido la velocidad y tiene nuevo diseño de niveles y multijugador.

Puntuación 93

SPLINTER CELL



►UBISOFT ►Acción
►49,95 € ►1-2 J

Versión para GBA del juego de espías más famoso. Aquí la aventura se muestra en 2D, pero con una calidad técnica también altísima, y una jugabilidad más que estudiada. El desarrollo de la acción ha variado, pero no el espíritu. Es «Splinter Cell» de purísima cepa. Totalmente recomendable.

Puntuación 95

SPYRO: SEASON OF FLAME



►VIVENDI UNIVERSAL ►Plataformas
►52,95 € ►1-2 J

Una gran segunda parte. Incluye vista isométrica, escenarios coloristas y tres mundos enormes.

Puntuación 89

SPYRO: SEASON OF ICE



►UNIVERSAL ►Aventura-acción
►29,95 € ►1-2 J

Esta aventura rezuma calidad, buen humor, jugabilidad y variedad. Spyro salta, planea y escupe fuego y hielo.

Puntuación 88

STREET FIGHTER ALPHA 3



►CAPCOM ►Lucha
►49,95 € ►1-2 J

La recreativa en tu superportátil. Una conversión de lujo con los 33 luchadores y modo versus con cable.

Puntuación 93

STUNTMAN



►ATARI ►Conducción
►49,95 € ►1-2 J

Algo más que un simple juego de coches. Eres un especialista y te enfrentarás a muchos desafíos.

Puntuación 92

LOS MÁS VENDIDOS DE GBA EN CENTRO MAIL

1. FINAL FANTASY TACTICS
2. GOLDEN SUN 2
3. SUPER MARIO ADVANCE 4
4. POKÉMON RUBÍ
5. ADVANCE WARS 2
6. POKÉMON ZAFIRO
7. COLIN McRAE RALLY 2.0
8. DRAGON BALL Z II
9. KIRBY'S NIGHTMARE
10. ZELDA: A LINK TO THE PAST

SUPER MARIO ADVANCE



►NINTENDO ►Plataformas
►41,95 € ►1-4 J

Tiene plataformas por un tubo, cuatro protagonistas, 20 niveles, y un multijugador increíble.

Puntuación 91

SUPER MARIO ADVANCE 4



►NINTENDO ►Plataformas
►39,95 € ►1-4 J

Versión para tu portátil de «Super Mario Bros. 3» de NES, quizá el mejor juego de Mario que se ha diseñado hasta el momento. Su tremenda jugabilidad y altísima duración lo sitúan directamente por encima del resto de geniales Marios de Game Boy. Y eso es decir mucho, porque todos son buenísimos.

Puntuación 96

SUPER MARIO WORLD



►NINTENDO ►Plataformas
►37,95 € ►1-4 J

Un juego que le va a coronar como rey de plataformas. Nada menos que 96 mundos para explorar corriendo, buceando, a saltos, sobre Yoshi o volando. Y además podemos escoger entre Mario y Luigi para recorrer cada fase. Incluye «Mario Bros.», el multijugador compatible con «Mario Advance».

Puntuación 95

SUPER STREET FIGHTER II



►CAPCOM ►Lucha
►29,95 € ►1-2 J

¿Revivir el mayor bombazo de la historia de los videojuegos en tu GBA? Me apunto, colega.

Puntuación 90

TEKKEN



►NAMCO ►Lucha
►54,99 € ►1-2 J

Tiene golpes y combos para aburrir, y ofrece una variedad de modos de juego extraordinaria.

Puntuación 88

TOMB RAIDER



►UBISOFT ►Aventura
►29,95 € ►1-2 J

Lara Croft protagoniza una aventura genial, en su línea, bien animada, y con el necesario toque de acción.

Puntuación 89

TOP GEAR RALLY

►NUEVO



►KEMCO ►Carreras
►44,95 € ►1-2 J

Un brillante motor 3D poligonal da vida al juego de coches más atractivo para tu portátil.

Puntuación 90

V-RALLY 3



►ATARI ►Carreras
►54,95 € ►1-2 J

Llega el juego de rallies definitivo para Game Boy Advance. Y tenía que ser de «V-Rally», una saga plagada de éxitos. La tercera entrega combina tecnología de otro planeta (coches renderizados, ¡¡vista subjetiva!!), velocidad, suavidad) con un altísimo nivel de jugabilidad. Nueva generación.

Puntuación 95

WARIO WARE



►NINTENDO ►Habilidad
►34,95 € ►1-2 J

El... Con... Laa... ¡Es que lo nuevo de Wario es algo indescriptible! Imaginad que metéis doscientas maquinillas "hand-held" en un solo cartucho, y que Wario y sus colegas lo organizan todo para que sólo podáis jugar tres segundos a cada "tontería". ¡Pues eso es «Wario Ware»! No. Es más. Y mejor. ¡Cómpralo!

Puntuación 95

YOSHI'S ISLAND



►NINTENDO ►Plataformas
►44,95 € ►1-4 J

La penúltima aventura de Mario y Yoshi nos deja 48 maravillosos mundos plagados de detalles, enemigos y secretos. Su gran jugabilidad no nos permite pestañear, y su acabado gráfico deja con la boca abierta. Además, completar todos los niveles y secretos lleva varios meses. Imprescindible.

Puntuación 95

WARIO LAND 4



►NINTENDO ►Plataformas
►41,95 € ►1-2 J

Wario deja a un lado la inmortalidad de anteriores entregas y plantea una mecánica sugerente y atractiva.

Puntuación 91

YU-GI-OH! WORLDWIDE EDITION



►KONAMI ►Juego de cartas
►44,95 € ►1-2 J

La tecnología de Advance al servicio del juego de cartas de moda. Si te gustó el de GB color... ¡babeearás!

Puntuación 89

NUESTROS RECOMENDADOS

LOS MEJORES DE PLATAFORMAS

1. SUPER MARIO ADVANCE 4
2. YOSHI'S ISLAND
3. SUPER MARIO WORLD
4. DONKEY KONG COUNTRY
5. BANJO-KAZOOIE

LOS MEJORES DE AVENTURAS

1. POKÉMON RUBÍ Y ZAFIRO
2. GOLDEN SUN LA EDAD PERDIDA
3. LEGEND OF ZELDA
4. FINAL FANTASY TACTICS
5. METROID FUSION

LOS MEJORES DE ACCIÓN

1. SPLINTER CELL
2. CT SPECIAL FORCES 2
3. BRUCE LEE
4. LAS DOS TORRES
5. MEGAMAN B. N. 3

LOS MEJORES DEPORTIVOS

1. V-RALLY 3
2. MARIO KART
3. TOP GEAR RALLY
4. DAVE MIRRA BMX 2
5. ISS ADVANCE

LOS MEJORES DE LUCHA

1. KING OF FIGHTERS EX 2
2. STREET FIGHTER ALPHA 3
3. SUPER STREET FIGHTER II
4. BLACK BELT
5. MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

GAME BOY COLOR

1. YU-GI-OH!
2. HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA
3. POKÉMON CRISTAL
4. HAMTARO
5. DRAGON BALL Z



▶ Localización de los mapas y los fragmentos de la Trifuerza

▶ Mapa con todos los secretos de la torre de Ganon

▶ Estrategias para vencer a todos los enemigos, incluso al poderoso Ganondorf.

¡Presume! Con nosotros, vas a conseguir llegar al final de...

ZELDA: THE WIND WAKER

SEXTA ENTREGA Y FINAL

Consigue todos los fragmentos de la Trifuerza, visita las tierras de Hyrule y su castillo, entra en la torre de Ganon y enfréntate, de una vez por todas, al poderoso Ganondorf. Te pasamos la información necesaria para esto y para mucho más. Todo sea por que Ganondorf y todo su mundo de maleficio encuentre su definitivo y merecido final. ¡Vayamos por partes!

Fragmentos de la Trifuerza

Todos los fragmentos de la Trifuerza están sumergidos en el mar, y la única forma de atrapar los cofres es haciendo uso de la garra. Los mapas los descifra el simpático Tingle... a cambio de rupias, claro.



FRAGMENTO Nº1

El mapa está en: Isla de Hierro.

El fragmento está en: Islas Pez Volador.

Desarrollo: Dirígete a la isla de Hierro y destruye todos los cañones y barcos para acceder al interior de la torre de hierro. Toca la melodía del viento junto a las marcas del suelo y aparecerá el cofre con el mapa.

FRAGMENTO Nº2

El mapa está en: Isla de Quién.

El fragmento está en: Isla del Viento.

Desarrollo: Ve a la isla de quién (tu propia isla) y entra al interior del chalé. Utiliza la garra en el techo del salón para apagar el fuego de la chimenea y entra por ella. Ve hacia la derecha y baja por las escaleras, arrástrate por el pasadizo



pegado a la derecha y luego ve de frente. Sube por la escalera y golpea los dos interruptores con el martillo. Avanza por el pasillo de la izquierda y baja por la escalera. Arrástrate por el pasadizo izquierdo y llegarás a otro interruptor. Golpéalo y tírate por el hueco que hay junto a él. Mata a los fantasmas y arrástrate por el hueco. Sube por la escalera y toca la melodía del viento. Golpea el interruptor y sal del chalé.

FRAGMENTO Nº3

El mapa está en: Isla de los Nidos.

El fragmento está en: Isla Cabeza de piedra.

Desarrollo: Visita la isla de los Nidos y súbete al islote pequeño. Dispara unas flechas a los pájaros que hay en los nidos y controla a una gaviota utilizando



uno de los frutos Ajinjin. Golpea todos los interruptores que hay en los nidos, déjate caer por el hueco que hay detrás de la verja que se ha abierto y toca la melodía del viento.

FRAGMENTO Nº4

El mapa está en: Barco fantasma.

Deberás tener el mapa del barco fantasma para entrar en él, así que no olvides conseguirlo antes.

El fragmento está en: Isla Initia.

Desarrollo: Cambia el día a la noche con la melodía del Transcurrir y busca en el mapa del océano la ubicación del barco fantasma. Navega hasta él y métete en su interior. Destruye a todos los enemigos que aparezcan y sube por la escalera para llegar hasta el cofre que contiene el cuarto fragmento.





FRAGMENTO N°5

El mapa está en: Isla Aguja.

El fragmento está en: Islas Conectadas.

Desarrollo: Navega hasta la isla de la Aguja y busca tres barcos que debes encontrar rondando el perímetro de la isla. Cuando los alcances, líate con ellos hasta destruirlos todos. Por si no te das cuenta, será el barco dorado el que dejará un cofre en el fondo del mar. Y ya sabes que la única manera que tienes de coger cofres hundidos, es usando la garra. ¡Hala, que no hay quinto malo!

FRAGMENTO N°6

El mapa está en: Isla Initia.

El fragmento está en: Islas Triángulo del sur.

Desarrollo: Ve a la isla Initia y sube hasta el puente que lleva al bosque prohibido. Cambia el viento al oeste y vuela con la hoja deku hasta la meseta de la roca Adefesio. Levántala y tírate por el agujero. Mata a los enemigos y tírate por todos los agujeros para llegar hasta abajo del todo. Toca la melodía del viento para que aparezca el cofre con el mapa.

FRAGMENTO N°7

El mapa está en: Isla Cabeza de Piedra.

El fragmento está en: Archipiélago Osa Mayor.

Desarrollo: Dirígete a la isla Cabeza de Piedra y sube hasta lo más alto para coger la cabeza de piedra y romperla contra el suelo. Tírate abajo y entra en todas las salas para destruir a los enemigos. Mata a los dos guerreros que aparecerán en la sala central y entra por la puerta que se ha abierto. Toca la melodía del viento y... ¡gooooo!

FRAGMENTO N°8

El mapa está en: Isla de las Torres.

El fragmento está en: Isla del Dos.

Desarrollo: Ve a la isla de las Torres y destruye los barcos a cañonazos. Utiliza el gancho en las palmeras para subir hasta la plataforma que tiene un agujero. Acaba con todos los enemigos que encuentres en las salas. Mata a los cuatro guerreros de la sala central y entra por la puerta. Interpreta la melodía del viento para conseguir el último fragmento y completar, al fin, la Trifuerza.

Castillo de Hyrule

Regresa al castillo y mira a ver qué tal se encuentra la princesa Zelda; Ganondorf está merodeando por sus habitaciones. Destruye su maleficio y entra en las maravillosas tierras de Hyrule. Pero el camino es peligroso, ándate con ojo y no eches todo a perder por ir a lo loco.



1 Regresa a la torre de los dioses y métete en la marca del agua que te llevará directamente al Castillo de Hyrule. Dirígete a la sala donde se encuentra la princesa Zelda. Destruye a los dos guerreros y ve hacia arriba.



2 Sal al exterior por el pasillo que acaba de hacerse accesible y corta con tu espada la protección que te impide avanzar. Mata a los enemigos que encuentres por el camino y utiliza la garra en las columnas de arriba para cruzar por el puente.

Torre de Ganon

Si pensabas que has recorrido y dejado atrás un largo camino hasta llegar aquí, estás algo equivocado. Ahora toca enfrentarse, de nuevo, ¡a todos los jefes de las anteriores mazmorras!



1 Baja por la rampa principal y avanza por el puente que tienes a la izquierda. Mata al bokoblin que custodia la puerta y entra por ella.



2 Usa la garra para balancearte y llega a la lava solidificada. En la última barra, trepa por la cuerda para subir encima de ella y vuela con la hoja deku.



3 Enfrentate al jefe de la cueva del dragón. Utiliza la garra para atrapar la cola del dragón, verás que parte de los objetos han desaparecido... por ahora.



4 Usa el teleférico hasta la rama y sube a ella. Pon en marcha el mecanismo escondido y sube al otro teleférico. Vuela a la ramas y a la puerta.



5 Golpea con el bumerán las ramas y, una vez en tierra, corta con la espada el "capullo" que hay en el interior.



6 Petrifica a los chuchus y súbelos a los interruptores. Avanza deprisa o las escaleras desaparecerán.



7 Dirige la luz hacia él. Cuando esté en el suelo, lánzalo a los pinchos y te desharás de todos los fantasmillas.



8 Sube al interruptor con las botas de plomo. Quitátelas y vuela entre los chorros. Usa el gancho en un lateral.

PRECIO MÍNIMO GARANTIZADO
SI LO ENCUENTRAS MÁS BARATO TE DEVOLVEMOS LA DIFERENCIA

Se excluyen los precios de venta por web o por correo. El precio a igualar debe ser de un establecimiento de la misma localidad, debe tener stock y ser un producto nuevo.

CENTRO MAIL



MARIO PARTY 5

~~59,95~~ **54,95**

5.00 €
DESCUENTO

NOMBRE
APELLIDOS
DIRECCIÓN
POBLACIÓN
CÓDIGO POSTAL
PROVINCIA
TELÉFONO MODELO DE CONSOLA
TARJETA CLIENTE SI ☐ NO ☐ NÚMERO
Dirección e-mail

CNA

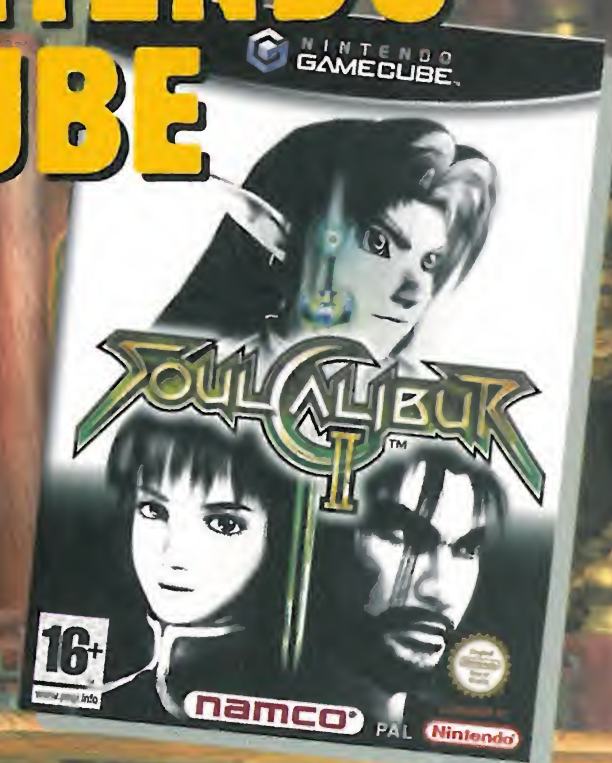
• Rellena los datos de este cupón y señala los juegos que desees.
• Ven a visitarnos a tu CentroMAIL y presenta este cupón al realizar la compra de tus juegos favoritos.
• Y si no hay un CentroMAIL en tu ciudad, envíanos este cupón junto con tu pedido a:
CentroMAIL • Camino de Hormigueras, 124, ptal 5 - 5º F • 28031 Madrid.
Te lo haremos llegar por transporte urgente (España Peninsular + 4 euros, Baleares + 5 euros).
Los datos personales obtenidos con este cupón serán introducidos en un fichero que está registrado en la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación o anulación de algún dato, deberás ponerte en contacto con nuestro Servicio de Atención al Cliente llamando al teléfono 902 17 18 19 o escribiendo una carta certificada a CentroMAIL:
Camino de Hormigueras, 124 portal 5 - 5º F, 28031 - Madrid.
Marca a continuación si no quieres recibir información adicional de CentroMAIL ☐

CADUCA EL 31/12/2003

NO ACUMULABLE A OTRAS OFERTAS O DESCUENTOS

CONCURSO

SORTEAMOS 15 JUEGOS PARA NINTENDO GAMECUBE



Descubre por qué todo el mundo habla auténticas maravillas de este juego...

Para participar en este concurso sólo tienes que enviar un **mensaje de texto** al **número 5354** desde tu móvil con la **palabra: caliburna**

*Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBY PRESS, S.A. Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no ganadoras de premios serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo.

- BASES DEL CONCURSO**
1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
 2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
 3. Los premios no serán canjeables por dinero.
 4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
 5. Los nombres de los ganadores serán publicados en próximos números de Nintendo Acción.
 6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
 7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de diciembre de 2003

Torre de Ganon (continuación)



9 Utiliza el gancho para atraer la cabeza del gusano y dale con la espada. Mata a los gusanos de menor tamaño. Cuando lo mates, ve a 10.



10 Sube por la larga escalera y destruye a todos los diablillos que salgan. Llega hasta la puerta del final y crúzala con toda confianza.



13 Golpea los interruptores en el orden que verás nada más entrar en esta habitación... Sí, es un acertijo. La marca del agua servirá para subir a la superficie con Mascarón Rojo.



14 Sube por las escaleras y aniquila a todos los enemigos que aparezcan. Recupera fuerzas y rupias con los objetos de todos los jarrones que veas. ¡Quizá te hagan falta!



11-12 Métete por la puerta derecha (12) y tírate por el precipicio. Aparecerás en una sala llena de habitaciones. Olvidate de Ganon y entra en orden por las siguientes puertas: al caer, la que tienes a tu espalda, luego izquierda, de frente, izquierda, derecha y de frente. Cuando hayas llegado al final, enfóntate a Ganon repeliendo sus ataques con la espada y, cuando esté en tierra, dale con la espada a sus sombras. Coge las flechas de luz y pruébalas en 11 de nuevo con Ganondorf. Coge su espada y tírala contra la puerta de 14.

Torre de Ganon

Ítem de la Torre de Ganon

FLECHAS DE LUZ



GANONDORF: BATALLA FINAL

Ganondorf no nos pondrá las cosas fáciles, dadas sus múltiples transformaciones y los diferentes ataques y estrategias que conllevan. Aquí están todas:



Ganondorf Marioneta: Corta todas las cuerdas que le sujetan al techo con el bumerán y, cuando esté en el suelo, busca su cola. Verás una bola azul a la que tienes que disparar flechas de luz. Resulta fácil. Con tres golpes, caerá.



Ganondorf Araña: Controla siempre su posición fijándote en el reflejo del agua para que no caiga encima de ti y para tener una mejor colocación. Con esta buena posición, dispara flechas a la bola azul de una de sus extremidades.



Ganondorf Gusano: Aléjate todo lo posible de él y verás que, algunas veces, hace el mismo movimiento en círculo antes de atacar. Calcula el tiempo necesario para dar a la bola azul de su cola con las flechas de luz. Ve al círculo central y trepa por la cuerda roja que hay descolgada. Utilizar la garra y trepa hasta una zona con jarrones. Vuelve a usar la garra y sigue subiendo. Acércate a la puerta que verás arriba y usa el gancho.



Ganondorf: Cúbrete con el escudo y no le ataques. Aléjate de la princesa Zelda para que ella haga uso del arco y, entonces, aprovecha para acercarte y darle tú con la espada mientras se electrocuta. Zelda estará inconsciente, por lo que deberás recurrir al ataque de combinación, L apretado y acción con B, para atacar por la espalda. Cuando despierte, cúbrete con el escudo para que reboten sus flechas y vayan dirigidas a Ganondorf. ¡Hala, ya!

CONCURSO



¡Consigue lo último en
juegos de acción sin
dar un solo mamporro!

Para participar en este concurso sólo
tienes que enviar un **mensaje de
texto al número 5354** desde tu móvil
poniendo la **palabra: joena**

SORTEAMOS:

**20 JUEGOS PARA
GAMECUBE**



**20 CAMISETAS
CHULISIMAS**

"Le informamos que los datos de las personas ganadoras del concurso serán
incorporados con fines mercantiles a un fichero del que es responsable HOBBYPRESS, S.A.
Los listados de números de teléfonos móviles de las personas concursantes y no
ganadoras de premios, serán destruidos después de la realización del pertinente sorteo".

BASES DEL CONCURSO

1. Coste máximo por cada mensaje 0,90 Euros + IVA.
2. Válido para Movistar, Vodafone y Amena.
3. Los premios no serán canjeables por dinero.
4. No se admitirán reclamaciones por pérdida del servicio de Correos.
5. Los nombres de los ganadores serán publicados
en próximos números de Nintendo Acción.
6. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total
de sus bases. Válido únicamente en territorio español.
7. Fecha límite para entrar en sorteo: 16 de diciembre de 2003.



CAPCOM





▶ Pongamos en situación: los héroes, Djinn, psinergías...

▶ Del Templo Kandora a la Roca del Aire en un abrir y cerrar de ojos.

▶ Cómo obtener las primeras invocaciones.

Descubrimos los secretos mejor guardados de esta superaventura

GOLDEN SUN 2

PRIMERA ENTREGA

Nuestros expertos han disfrutado como nunca haciendo una guía de trucos. Ir descubriendo paso a paso los "intrigulis" de este juego ha sido para ellos todo un descubrimiento, que ahora brindan en bandeja... digo, en papel.

ANTES DE EMPEZAR...

Unas palabras sobre Djinn, psinergías e invocaciones; los términos clave para conocerlo todo sobre este juego. Una rápida ojeada no vendrá mal.

LOCALIZACIÓN DE LOS PRIMEROS DJINNS

Sumando las dos entregas de «Golden Sun» hay un total de 72 Djinn. Por un lado están los 28 de la primera entrega, que como sabes puedes trasladarlos aquí introduciendo el password que obtienes al acabar el primer juego. Y por el otro, están los 44 de «Golden Sun 2», parte de los cuales vamos a descubrirte en esta lista. El resto, para los más ansiosos, estarán con vosotros en el próximo número.

- **1. VENUS ECO** se encuentra a la salida de Daila.
- **2. Marte CAÑÓN** búscalo en la meseta Dehkan.
- **3. Venus HIERRO** aparece en combate aleatorio por la zona del mapa cercana a Madra (al menos por las zonas de bosque) [1].
- **4. Mercurio NEBLINA**, en la cueva

del Templo Kandora. Es accesible una vez que tienes Enlazar.

- **5. Júpiter ALIENTO** en el Lugar Sagrado cerca de Daila. Necesitas habilidad Enlazar.
- **6. Júpiter BLITZ** en el desierto de Yampi. Hunde la primera estaca que te encuentras (en la pantalla donde está el Djinn) y luego una que hay más arriba para descubrir una escalera. Entonces simplemente sube y ve saltando por las estacas hasta llegar al bicho.
- **7. Júpiter ETER** lo recibes de Maha en el pueblo de los licántropos (Garoh), una vez que has aprendido la habilidad Revelar.
- **8. Mercurio ACRE** en combate aleatorio en los alrededores de la Caverna de Osenia.
- **9. Marte CHISPA**, en Mikasala. Utiliza Cavar donde la oveja y el gallo

para descubrir el camino. Seguro que no tendrás ningún problema.

- **10. Marte FUEGO** búscalo en los Riscos de Gondowan.
- **11. Mercurio FUENTE** viene con Piers.
- **12. Mercurio CORTINA** viene con Piers.
- **13. Venus ACERO** está en la estatua del Gran Gabomba, y accedes a él una vez que has invertido el movimiento de los engranajes. Ve al quinto piso y tírate al vacío desde los dos engranajes rosas que están casi unidos [2].
- **14. Júpiter SOPLO** está en las Montañas Kibombo, una vez tienes a Piers (con su magia Congelación).
- **15. Marte CARBÓN** te lo regala el anciano de Madra si le das el Champiñón Cura que está en los Riscos de Gondowan [3].



PSINERGIAS: CLAVES PARA AVANZAR

Un primer contacto con algunas de las psinergías claves para la aventura.

- **MOVER:** Usada por Félix. Utilízala para desplazar cajas o pilares de piedra sin tocarlos.
- **TORBELLINO:** Usado por Sole. Invoca torbellinos para quitar hierbajos que tapen puertas o limpiar caminos bloqueados por arena.
- **REVELAR:** Psinergia situada en la Roca del Aire y usada por Sole. Descubre puertas secretas u objetos que no son lo que parecen [4].
- **CONGELACIÓN:** Esta es de Piers; úsala para convertir charcos en pilares de hielo [5].
- **LLUVIA:** También de Piers; la necesitarás para resolver ciertos puzzles durante el juego.
- **SISMO:** Necesitas Rocotembler (está en las Catacumbas de Madra). Vital para hacer caer ciertos objetos provocando un temblor [6].
- **ENLAZAR:** Necesitas el Guijarro Enlace que se encuentra en el Templo Kandora. Ata algunas cuerdas para escalar por ellas.
- **CAVAR:** Obtén la Gema Pala en el Desierto de Yampi y podrás cavar para descubrir objetos o pasadizos.
- **APLASTAR:** Cubo Aplastante es lo que necesitas para aplastar estacas u otros objetos. En Meseta Dhekan.
- **BAGUIO:** Crea poderosos torbellinos equipando la Lasca

Baguio, que te regalará el alcalde de Madra tras tu regreso de Gondwan.

■ **PLANTA:** Asigna a un personaje un Djinn Marte y otro Venus. Usa esta magia sobre pequeñas plantas y crecerán o se convertirán en pistas (Roca de la Madre Tierra de Izumo).



LOS PERSONAJES DE LA AVENTURA

Los protagonistas de «Golden Sun» pertenecen a los Adeptos, es decir, son capaces de usar la PSIENERGÍA o energía psíquica. Formarán un equipo tan conjuntado que controlarás como si fueran un único personaje. Sin embargo, en las batallas cada uno tendrá su propia personalidad y deberás manejarlos por separado. He aquí una presentación de cada uno de ellos.

FÉLIX

● Elemento que domina: Tierra (Venus)

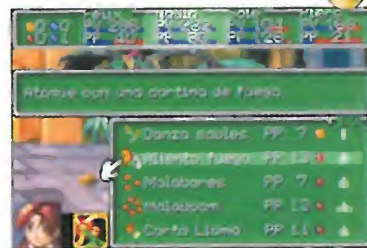
El héroe principal de esta entrega. Durante tres años estuvo desaparecido por culpa de una tormenta en la que se le dio por muerto, pero fue salvado por Saturos y Menardi. Por este motivo su objetivo (y por tanto también el tuyo) es encender los faros de Alquimia. Su poder es el de la Tierra (Venus), y entre las psinergías que tiene de principio, destacan Huir y Mover.



NADIA

● Elemento que domina: Fuego (Marte)

La hermana de Félix ve como éste desea encender los faros, mientras que sus amigos de la infancia Hans y Garet intentan impedirlo, por eso su corazón parece estar un tanto confundido. El fuego (de Marte) es el auténtico poder de Nadia.



SOLE

● Elemento que domina: Viento (Júpiter)

Llegó un día a la ciudad de Lalivero, donde el líder la recibió y crió como una hija. Pero después fue secuestrada por Satiros, que la llevó al Faro de Venus. Ahora está con el grupo de Félix pero no se atreve a decir por qué se ha unido a él. Su poder es el viento (Júpiter) y Leer Mente y Torbellino aparecen en un principio como sus psinergías más importantes, además de otras como Revelar, que adquirirá más adelante. Pero eso ya es otra historia.



PIERS

● Elemento que domina: Agua (Mercurio)

Lo verás por primera vez encarcelado en Madra, y después de que lo sigas hasta la ceremonia del Gran Gabomba, se unirá a tu grupo. Su poder es el agua (Mercurio) y Congelación o Lluvia resultan sus magias más importantes.



INVOCACIONES DE DIFERENTES DJINNS

Cada Djinn te permite invocar su elemento; así, si obtienes un Djinn Venus podrás llamar al poder elemental de la tierra. Sin embargo, con la combinación de varios Djinns es cuando tienes la oportunidad de invocar una amplia variedad de espíritus para la pelea. A mayor suma de Djinns mayor poder de invocación. A continuación tienes un acercamiento a algunos de los Djinns que necesitas para invocar a estos increíbles poderes:

DESCRIPCIÓN	DJINNS	PODER
Júpiter	1 Djinn Júpiter	Poder elemental del viento
Marte	1 Djinn Marte	Poder elemental del fuego
Venus	1 Djinn Venus	Poder elemental de la tierra
Mercurio	1 Djinn Mercurio	Poder elemental del agua
Ramses	2 Djinn Venus	Guardián de un faraón inmortal
Nereida	2 Djinn Mercurio	Princesa de los espíritus del mar
Kirin	2 Djinn Marte	Una bestia mística en llamas
Atlanta	2 Djinn Júpiter	La amazona del cielo
Zagan	1 Djinn Venus	Fuerza de la tierra en llamas
	1 Djinn Marte	
Megara	1 Djinn Marte	La diosa de la venganza
	1 Djinn Júpiter	
Cibeles	3 Djinn Venus	La gran Madre Tierra
Neptuno	3 Djinn Mercurio	Reencarnación del rey de los mares
Tiamat	3 Djinn Marte	La reina de todos los dragones
Procne	3 Djinn Júpiter	Diosa con forma de pájaro
Flora	1 Djinn Venus	Diosa de las flores, jinete del viento
	2 Djinn Júpiter	
Moloch	2 Djinn Mercurio	El monstruo sagrado del hielo
	1 Djinn Júpiter	
Boreal	4 Djinn Mercurio	El dios del viento del norte
Thor	4 Djinn Júpiter	El poderoso dios del trueno
Meteorito	4 Djinn Marte	Un meteorito del espacio exterior

EMPIEZA LA GUÍA DE RECORRIDO

Todo comienza en el faro de Venus, con una larga charla que se prolonga hasta que obtienes el control de Nadia. Sal del faro con ella. Apenas unos cuantos combates después, y tras colarte por la cueva, el faro de Venus se derrumbará, y un terremoto convertirá la península en una isla que se encamina sin que nadie la detenga hacia el este. Tras el tsunami, empezará la verdadera aventura...

Cruzando el continente de Indra

La visita al Templo Kandora y el camino por la Meseta Dehkan resultan dos puntos claves antes de llegar al sur, a Madra. Claro que luego también hay otros lugares interesantes por investigar, como la Caverna de Indra, sin ir más lejos, donde puedes pillar la primera lápida de invocación.

1 DAÍLA Y EL TEMPLO KANDORA

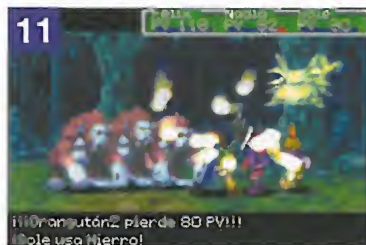
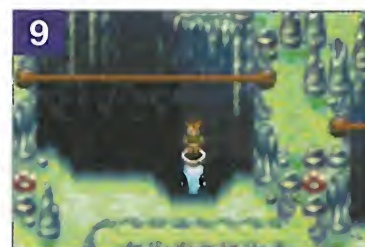
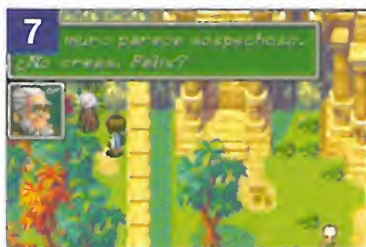
■ **Visita el pueblo de Daila** y cuando salgas por el sur te esperará tu primer Djinn (Venus ECO). Ahora ve al oeste hasta dar con el Templo Kandora, que encontrarás con la puerta principal cerrada. Para poder entrar, ve hacia la izquierda bordeando el muro y verás una puerta bloqueada por maleza [7]. Utiliza ahí el torbellino de Sole y asunto resuelto.

2 MAZMORRA DEL TEMPLO KANDORA

■ Cuando llegues a la pantalla donde está el monje tumbado en el suelo (y hay un Djinn a la derecha que de momento no puedes coger), ve saltando por las columnas para llegar a la puerta de arriba [8]. Poco después, camina contracorriente entre las rocas para alcanzar la puerta de la derecha.

■ Más adelante hay dos plataformas impulsadas por sendos chorros de agua. Pon la columna en la plataforma izquierda para hacer que la derecha se impulse aún más arriba, y así puedas alcanzar el cofre con la Carta Misteriosa para Nadia. Repite la operación a la inversa, es decir pon la columna en la plataforma derecha para impulsarte arriba desde la izquierda y poder seguir avanzando [9].

■ Mueve la columna con la psinergia Mover, salta y tapa el chorro para poder continuar por la cuerda. Cuando llegues al lugar donde hay un caldero con un cartel al lado (tras atravesar la pantalla donde está el Djinn, que sigues sin poder alcanzar) muévelo hacia un lado y prepárate para pelear contra tres agresivos orangutanes [10].



■ Los orangutanes son muy fáciles de eliminar, y de hecho más adelante te los encontrarás en combates aleatorios como enemigos normales. Tienen Baile Rítmico, que aumenta el poder de ataque, y usan hierbas y Zarpazo. Tras derrotarlos, sube por la escalera y más adelante el maestro del templo te hará entrega del poder de Enlazar. Así además puedes coger el Djinn (Mercurio NEBLINA) en la cueva [11].

3 MESETA DEHKAN

■ Atravesando la Meseta DEHKAN se consigue el Cubo Aplastante persiguiendo al Djinn Marte CAÑÓN. Con el cubo puedes hundir estacas para abrir camino [12].

En el Lugar Sagrado

En el Lugar Sagrado al este de Daila encuentras a un par de colegas llamados Riki y Tavi. Uno de ellos está atrapado y hay que ayudarlo. Gracias a la habilidad Enlazar puedes conseguirlo. Además, hay un escurridizo Djinn (Júpiter ALIENTO) en esta zona. Para hacerte con él, persíguelo hasta donde ves un antorcha, y entonces empezará a dar vueltas por el muro. Coloca la antorcha en el hueco de arriba y no tendrá

escapatoria. Por ahora es todo lo que puedes hacer aquí, aunque más avanzada la aventura tendrás que regresar a este punto.



VEN A

TOYS R US



**AHORRA
40 €**



174,99€

PACK GBA SP

Consola GBA SP + Polly Pocket
+ Barbie Aventuras a caballo
+ Regalo de Radio portátil



129,99€
precio unidad

CONSOLA GBA SP



24,99€

MALETÍN CON ACCESORIOS GBA SP

Consola no incluida



3x2

19,99€
precio unidad



PACK CONSOLA GBA SP EDICIÓN ESPECIAL

Consola GBA SP + Juego
Pokémon + Funda

169,99€
precio unidad

ALICANTE (San Juan)
C.C. Ctra. de Valencia Km 0,5
Tel: 965 94 15 00

ASTURIAS (Lugones)
Centro Comercial "Azabache".
Tel: 98 526 41 03

BADAJOS
C. C. Ctra. de Villavieja de Leganés.
Tel: 924 24 40 15

BARCELONA 4 tiendas en:
• Badalona
P. Comercial Montigada.
Tel: 93 465 31 12

• Sant Boi de Llobregat.
Tel: 93 630 88 86

• Sant Quirze del Vallès.
Tel: 93 721 47 75.

• Barcelona
C. C. "Diagonal Mar".
Tel: 93 354 23 04.

BILBAO (Basauri)
C. C. "Bilbando".
Tel: 94 426 35 27

CÁDIZ, 2 tiendas en:
• Puerto de Sta. María C. C. "El Faro".
Tel: 956 85 31 11

• Los Barrios
Ctra. N-340 Km. 112/00 Pl.
"Palmitos 3". Guadalupe.
Tel: 956 67 52 10

CÓRDOBA
Centro Comercial "El Arcángel".
Tel: 957 75 (x) 06

A CORUÑA
Avda. Alfonso Molina s/n.
Tel: 921 17 01 66

GRANADA (Armilla)
Ctra. Armilla a Granada s/n.
Tel: 958 13 56 33

LAS PALMAS
C. C. "Las Arenas".
Tel: 923 49 49 62

LEÓN
C. Comercial C/ Alameda Miguel Caizán 95.
Tel: 98 726 29 00

MADRID, 4 tiendas en:
• Majadahonda
Centro Comercial "Milenium". P. C. El Carralero.
Tel: 91 679 50 85

• Alcorcón
Centro Comercial "Alcorcón".
Tel: 91 609 01 65

• Torrejón
Parque Ciudad.
Tel: 91 654 05 95

• Alcobendas
C. C. "Rio Norte".
Tel: 91 661 43 14.

MÁLAGA
Avda. de Velázquez s/n.
Tel: 95 224 57 20.

MURCIA
C. Comercial "Las Albuferas".
Tel: 968 24 21 28

PALMA DE MALLORCA
Urbanización Son Fuster. C/ El Ter, 19.
Tel: 971 47 45 51.

PAMPLONA
C. C. "Irriña II".
Tel: 94 890 27 50.

SAN SEBASTIÁN
C. C. "Garbel".
Tel: 943 40 14 55.

SEVILLA
C. C. "Los Arcos".
Tel: 95 467 09 00.

TENERIFE
Centro Comercial La Laguna.
Tel: 922 31 18 45.

VALENCIA, dos tiendas en:
• Burjassot
C. C. "Parque Albi".
Tel: 96 390 16 76

• Jorba
Avda. de la Albufera s/n.
Tel: 96 396 62 40.

VALLADOLID
C. Comercial "Aida. Puente
Colgante".
Tel: 98 337 34 55

VIGO
C. Comercial "Coruña".
Tel: 98 396 62 40.

VITORIA
C. Comercial "El Boulevard".
Tel: 945 12 38 50

ZARAGOZA
Centro Comercial "Urbis".
Tel: 976 73 64 44

► ■ **Al Djinn Marte hay que perseguirle a lo largo de unas cuantas pantallas.** Pero que nadie se ponga nervioso, en realidad es fácil de capturar. Finalmente, cuando caigas encima de él soltará el cubo aplastante, y poco después quedará acorralado en otra estancia. Pues bien, utiliza la nueva habilidad para aplastar la columna que le sirve de escape y el bicho quedará acorralado [13].

4 MADRA

■ **Madra está al sur.** Al principio te inspeccionan antes de entrar. Medidas de seguridad: les habían atacado unos piratas malvados. Pero enseguida te dejan pasar. De hecho

hay una persona en la cárcel acusada de ser un pirata champa, pero en realidad "huele" más bien a Adepto (es Piers). Ve a verle y al salir la anciana del pueblo te dará el **permiso para ir a Osenia** [14].

■ **Hay también unas catacumbas en Madra,** y dos entradas, una en el pueblo y otra fuera, algo más arriba del cementerio. Ve por la **escalera del cementerio y adelante utiliza Mover para tirar una columna.** A continuación entra por la grieta en la pared y baja por las escaleras. Tras la puerta te darás de bruces con el **cofre con Rocotemblo,** una interesante pieza que te permite realizar Sismo, nada menos [15].

Caverna de Indra

Esta caverna esconde un objeto de lo más interesante. No olvides pasar por ella antes de entrar en Madra, o te quedarás sin él. ¿Que qué es? Bueno, ahora mismo lo explicamos. Una vez que estés dentro, mueve la columna hacia la izquierda y **utiliza enlazar en la cuerda,** así llegarás hasta el objeto en cuestión. Para los que aún no lo hayáis adivinado, se trata de una **lámpara de invocación.** Con ella, a partir de este momento podemos invocar a ZAGAN, para lo cual nos van a hacer falta un Djinn Venus y otro de Marte. ¿Veis como era interesante?



La Roca del Aire

Toca ir a un nuevo continente: Osenia, que como sabéis está al este de Indra. Allí, tras cruzar el desierto, puedes llegar hasta la primera mazmorra de las cuatro rocas elementales. En este caso es la Roca del Aire y dentro hay una importante psinergia: Revelar, que queda asignada a Sole.

1 DESIERTO DE YAMPI

■ **Cruza el puente para ir a Osenia, y prepárate para cruzar el desierto de Yampi.** El alcalde de Madra, su padre y algunos habitantes más, están por ahí atascados tratando de atravesar el desierto, y es precisamente en esta pantalla donde está el camino correcto. Eso sí, antes necesitas Cavar [16].

■ **En la pantalla donde se ve a un Djinn, hunde la primera estaca** que te encuentras y luego una de más arriba. Descubrirás una escalera en la piedra. Entonces simplemente ve saltando por las estacas hasta llegar al Djinn (Júpiter BLITZ) [17].

■ **Más adelante hay un escorpión que va por debajo de la arena.** Nada más verle, hunde la estaca y se irá hasta la siguiente pantalla. Síguele y aplasta más estacas hasta llevarle a la pantalla sin salida donde hay un círculo de piedras y 2 estacas [18]. Hunde la de la derecha para hacer que el bicho entre en el círculo. Así hundirá el suelo y tendrás que pelear con él para obtener la psinergia de Cavar (gracias al ítem Gema Pala).

■ **Regresa a cavar en la zona donde se encuentra el alcalde y demás gente de Madra.** El punto exacto está rodeado por cuatro piedras hacia la esquina izquierda [19]. Hay una escalera oculta que te lleva a un pasadizo, para



► continuar. Poco después llegarás a un punto en el que encuentras dos caminos para elegir: **Alhafa**, al norte y **Roca del Aire**, al sur.

2 ALHAFRA

■ **Busca a Briggs:** está en los camarotes del barco al este de **Alhafa**. A continuación pelea contra él y gana para obligarle a demostrar la inocencia del amigo que está encarcelado en Madra [20].

■ **Briggs llama a Navegantes con el silbato, siempre se rodeará de dos de ellos.** Cuando elimines a uno, o a ambos, llamará a más tras cada turno. También usan **hierbas**, **Corte Eco** (ojo, es peligroso), **Bomba de Humo**, que puede disminuir la precisión de alguno de tu grupo, y **Gotas de Aceite**. Utiliza tus ataques más potentes, preferiblemente los que afecten a todos los enemigos a la vez, para que no tengas que estar preocupado por los navegantes [21].

■ **Después de la charla con la gente, ve al fondo del camarote para mover la caja,** y descubrirás una **entrada secreta**. utiliza **Sismo** para tirar la caja con el objeto encima. Es un mendrugo de pan. Dáselo al chaval junto a la canoas [22] y el padre te permitirá acceder a las **cavernas del alcalde de Alhafa**, donde podrás llegar a alcanzar **3 cofres** que ocultan una **Malla Ixion**, **Medalla Suerte** y **123 monedas**.

3 ROCA DEL AIRE

■ **Utiliza el tornado de Sole en las Roca Baguio para lanzar torbellinos sobre las paredes de arena que bloquean el paso.** No resulta muy complicado salir de este laberinto. Lo único que debes hacer es avanzar usando el torbellino para quitar los pasos que bloquea la arena bloquea [23]. Continúa usando la misma técnica hasta que llegues hasta la **gran roca esa morada con forma de huracán**. Utiliza ahí el torbellinos y la arena de la pared caerá, desvelando un **camino oculto** de escaleras.



■ **Una vez arriba, ponte delante de los torbellinos que escupen las rocas para llegar a zonas que serían inaccesibles.** Pronto llegarás hasta la **segunda estatua morada con forma de huracán** –en la parte donde ya hay niebla–, y por el lado correcto para mover un pilar de piedra. La niebla se irá una vez que utilices el torbellino frente a la roca, y podrás subir por las escaleras [24]. Finalmente utiliza el **torbellino sobre la tercera roca-huracán** que ves, ya en la cima, y se abrirá una puerta oculta bajo tierra.

4 GAROH Y MIKASALA

■ **Si vas por las grutas inferiores de Garoh, donde está la tienda de ítems y demás, utiliza Revelar** en la parte izquierda para ver una **plataforma oculta** y poder llegar así a la parte oeste del pueblo. Una vez allí podrás caminar hasta el cofre donde viste por primera vez al **pequeño lobo**. Exactamente donde la luna se refleja en el agua [25]. Hay una **espada Hipnos** dentro.

■ **Utiliza Revelar en la roca donde viste irse al gran lobo llamado Maha,** y avanza hasta llegar a encontrarte con él dentro de la gruta. Primero habrá charla y luego a dormir. Sin embargo, antes de irte **vuelve a hablar con Maha** y te dará un **Djinn (Júpiter ETER)** [26].

■ **En MIKASALA hay un Djinn.** Ve a la esquina inferior y utiliza cavar en la parte del terreno que hay entre la oveja y el gallo, para descubrir una **escalera oculta** [27]. Así llegarás al **Djinn (Marte CHISPA)** que está al norte del pueblo.



NIVEL 3. MAZMORRA DE LA ROCA DEL AIRE

■ **Ve hasta una zona con Roca Baguio y varios pilares,** y coloca los de la izquierda en la esquina superior (lógicamente dentro del límite donde puedes moverlos). El **tercer pilar de piedra colócalo sobre la estaca gris** que puedes hundir a la derecha del todo. Hay otras tres estacas que se pueden hundir, y están conectadas entre sí. Pues bien, deja levantada la que hay a la izquierda del todo y hecho lo anterior ya tendrás despejado el camino [A].



■ **Algo más adelante mueve otro pilar para dejar salir los vapores por un hueco y tapan los del hueco de la izquierda.**

Utiliza esta estrategia que consiste en abrir un hueco para cerrar otro, y avanza hasta una pantalla con **Roca Baguio**. Esta vez el torbellino pondrá en movimiento una plataforma. Vale, ahora toca dar un rodeo hasta la otra Roca Baguio de arriba para mover la plataforma a su posición original y que de esta manera puedas caminar por ella [B].



■ **Abajo del todo hay una enorme piedra psinérgica que te repone todas las veces que quieras los PP.** Desde esta zona, camina por la escalera derecha hasta la **roca morada con forma de huracán** que ya has visto varias veces. La cara grande "despertará" y la cara pequeña que tienes al lado comenzará a escupir torbellinos. Súbete en un torbellino y llegarás a la pantalla inicial de este paso subterráneo, donde, para tu sorpresa, encontrarás otra cara grande, una roca-huracán y un cofre (con un Frasco) [C].



■ **Avanzando ahora ayudado por las caras escupe-torbellinos que antes estaban inactivas,** podrás alcanzar el corazón de esta mazmorra, donde se encuentra la lápida que permite a Sole aprender Revelar [D]. Una de las habilidades más importantes.



■ **En el Sótano 3 rojo, ve hasta la cara escupe-torbellino y alcanza la Roca Baguio.**

Previamente debes haber colocado el pilar que hay un poco más abajo, en la trayectoria del torbellino que vas a lanzar. De esta forma conseguirás tirar el pilar hasta abajo del todo. Pilla entonces la **lápida de invocación de FLORA** [E].

Caverna de Osenia

La Caverna de Osenia está al oeste de la Roca del Aire. Dentro utiliza Cavar en la X marcada en la tierra para descubrir una escalera. Con ella podrás llegar hasta una **lápida de invocación, la de MEGARA**. También hay un **Djinn (Mercurio ACRE)** en los alrededores de la Caverna de Osenia (por el exterior, en combate aleatorio).



SUSCRÍBETE A



**PAGA 10 NÚMEROS Y
RECIBE 12**
**+ ESTE ARCHIVADOR POR SÓLO
29,50€**

Si quieres también
puedes comprar el
archivador sin suscribirte
POR SÓLO 9€
(gastos de envío incluidos)



**SUSCRÍBETE
HOY MISMO
POR:**

TELÉFONO

806 015 555

Coste Llamada: 0,09€ + 0,31€/min. en horario de día

(Horario: 9h a 13h y de 15h a 18h
de lunes a viernes)

(Horario de verano:
julio y agosto de 8,30h a 16,00h)

FAX

902 540 111

(envía el cupón por fax)

E-mail

suscripcion@hobbypress.es

Internet

www.hobbypress.es

(rellena el cupón en la web)

CORREO

Envía el cupón adjunto por
correo a: Hobby Press S.A.

Apdo. 34 F.D.
20080 San Sebastián
(Guipúzcoa)

POR PROBLEMAS DE LOGÍSTICA SENTIMOS NO PODER SERVIR NÚMEROS ATRASADOS

- ☐ Sí, deseo suscribirme a Nintendo Acción durante 12 números y pagar sólo 10 números (2,95€ x 10 = 29,50€, ahórrate 5,90€) más 5€ de gastos de envío y recibe de regalo un estuche archivador.
- ☐ Deseo comprar el archivador (9€ gastos de envío incluidos)

FORMA DE PAGO (Elige una de las 2 opciones)

- ☐ **DOMICILIACIÓN BANCARIA:** Les ruego atiendan los recibos presentados para su cobro por Hobby Press S.A.

Nombre y Apellidos del Titular

Cuenta Corriente

ENTIDAD AGENCIA CP N° DE CUENTA

- ☐ **TARJETA DE CRÉDITO:**

☐ VISA ☐ MASTER CARD ☐ 4B ☐ EUROCARD ☐ 6000

NÚMERO

CADUCIDAD

Nombre/ Apellidos Fecha de Nacimiento Teléfono

Domicilio C. Postal (imprescindible) Localidad Provincia

E-Mail:

FIRMA (Imprescindible en cualquier forma de pago)

- De acuerdo con la vigente normativa sobre protección de datos personales te informamos de que los datos que nos facilites se incluirán en un fichero responsabilidad de Hobby Press S.A. Para modificar tus datos escribe a Hobby Press, Dpto. Suscripciones, Los Vascos nº 17, 28040 Madrid
- No se aceptan suscripciones fuera de España.
- Promoción válida hasta publicación de oferta sustitutiva. Hobby Press S.A. se reserva el derecho de modificar esta oferta sin previo aviso.



LOS 30 MEJORES TRUCOS PARA POKÉMON RUBI Y ZAFIRO

Claves y estrategias para convertirte en MAESTRO de todos los MAESTROS



1 EL DEL MISTERIO DE SPINDA

Al simpático Spinda lo puedes capturar en la **Ruta 113**. Es muy posible que ya lo tengas, pero seguro que no te has fijado en **algo único que tiene esta especie**. Captura varios Spinda y observa las manchas rojas que hay en su cuerpo. ¿A qué mola? Hay un montón de Spindas distintos. A ver si puedes encontrarlos a todos.

que sí? Para que metas miedo a los entrenadores despistados te diremos algunos Pokémon que pueden aprenderlos:

FISURA: Camerupt nivel 55; Barboach nivel 41; Whiscash nivel 56; y Groudon nivel 60.
GUILLOTINA: Corphish nivel 44; y Crawdaunt nivel 52.
PERFORADOR: Goldeen nivel 43; Seaking nivel 49; y Rhyhorn nivel 38.
FRÍO POLAR: Gialle nivel 61.

2 EL DE LOS GOLPES QUE DEJAN K.O.

Los movimientos que vencen al rival de un solo golpe no son muy precisos, pero asustan. ¿A

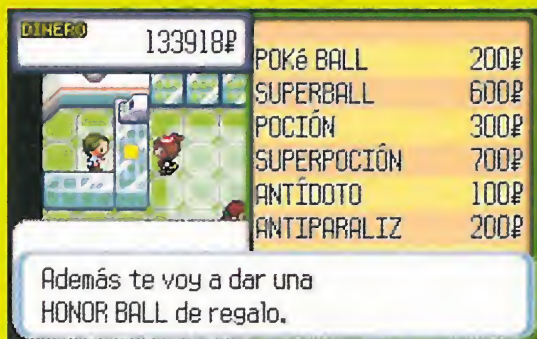
4 EL DE LA OTRA MASTERBALL

Completar la Pokédex tiene muchas recompensas, pero seguro que la que vamos a

decirte no la esperas. Primero gánate el respeto de todos los entrenadores de Hoenn enseñándoles a cada uno la Pokédex completa. Entra en el **hotel de Ciudad Calagua** y habla con el dueño para recibir una Masterball guay.



3 EL DE LA HONOR BALL

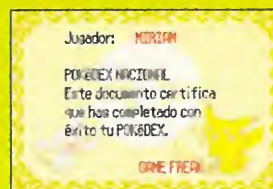


La **Honor Ball** es una Ball con un diseño especial que se hizo para conmemorar algo que ocurrió en Hoenn. Por lo demás, es como una Poké Ball normal. Puedes conseguir una en Ciudad

Férrica, pero si te apetece tener alguna más lo único que tienes que hacer es ir a una tienda y **comprar al menos 10 Poké Balls**. Entonces el dependiente te regalará una flamante Honor Ball.

5 EL DEL DIPLOMA DE GAME FREAK

A los chicos de Game Freak, creadores del juego, les gusta aparecer en todos los cartuchitos de Pokémon y, claro, Rubí y Zafiro no iban a ser menos. Cuando hayas completado la Pokédex, ve al hotel de Ciudad Calagua, sube al primer piso y **habla con el Diseñador Gráfico**. Anonadado por tu esfuerzo te hará un bonito diploma como éste.



6 EL DE LAS BAYAS RARAS

Después de encontrarte con Latios o con Latias aparecerán nuevas palabras en el sistema de mensajes de Rubí y Zafiro.

Por ejemplo, después de encontrarte con Latios, ve a la **Ruta 123**, entra en **CASA DEL BAYÓLOGO** y dile a la mujer: **"CARISMÁTICO LATIOS"**. El premio por una expresión tan excepcional será la rara **Baya Rudion**. En cambio si a quien has visto es a LATIAS, la frase que tienes que decir es la

7 EL DE LA MASA DE LOS POKÉCUBOS

¿No entiendes bien las características de los PokéCubos? ¿Te preguntas qué es eso de la masa? Pues si quieres obtener respuestas y saber **qué PokéCubos son más efectivos para alimentar**

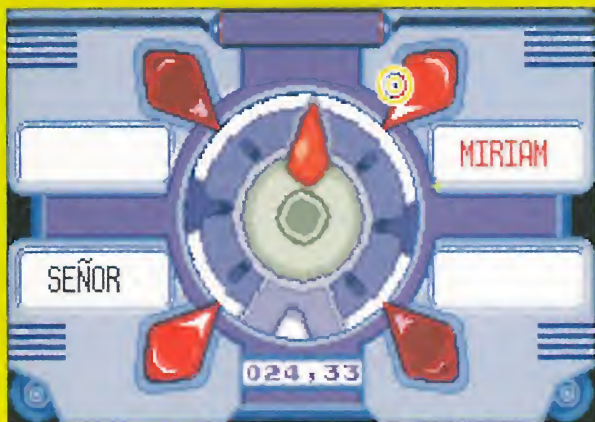
¿CÓMO CONSEGUIR NUEVAS BAYAS? ¡¡TE LO CONTAMOS!!

siguiente: **"INCREÍBLE LATIAS"**. En este caso el premio será una **Baya Sambia**. Existen más bayas raras que puedes conseguir diciendo **frases secretas a la mujer del Bayólogo**. Para que no digas que somos malos por no decirte todas, te soplaremos que si dices **"GRAN COMBATE"**, el premio será una **Baya Wikano**. Y ahora sí, ahora te dejamos que pruebes tú.

a los Pokémon, ve a Ciudad Calagua y habla con la **MAESTRA DE LOS POKÉCUBOS**. Ella te explicará todo lo que necesitas saber.

8 EL DEL RÉCORD DE LA LICUABAYAS

Dentro de los edificios en los que se celebran los concursos verás un **tablón amarillo** con los récords de velocidad de la



LICUABAYAS. ¿Quieres superarlos? Pues en el primer turno pulsa más de una vez el botón A, y en el segundo hazlo dos veces. Esto le dará un impulso increíble a la LICUABAYAS y te permitirá superar cualquier récord. ¿A que es sencillo?

9 EL DE LAS BALLS PARA KYOGRE

Si tienes Pokémon Zafiro y quieres capturar a Kyogre sin gastar tu Masterball, ve antes a Ciudad Algaria y compra en la tienda unas cuantas Buceo Ball. Funciona muy bien con los Pokémon del fondo del mar y como Kyogre es uno de ellos, te resultará fácil atraparlo. La mayoría de veces bastará con lanzarle cinco o seis Buceo Ball, pero no olvides bajar sus PS antes de empezar a lanzarlas o no conseguirás nada.

10 EL DEL LUGAR CON EL SUELO FÉRTIL

Seguro que sabes que la Bayas que plantas en suelo fértil

crecen más rápido si las riegas con el Cubo Wailmer. Pero, ¿quieres despreocuparte de tener que regarlas? Pues en la Ruta 120 hay un lugar con suelo fértil cercano a la Gruta Solar en el que casi siempre está lloviendo. Planta ahí tus bayas preferidas y verás cómo crecen a toda pastilla.



12 EL DEL MISTERIO DE LOS TRES REGI

Ya sabes que los Regi son el nuevo trio de legendarios que tenemos en Rubí y Zafiro.

Para capturarlos hay que seguir varios pasos:

1. Ve a la Ruta 134 y busca una zona en la que bucear.
2. En el fondo del mar encontrarás la entrada a la Cámara

Sellada, una gruta que tiene dos salas.

3. En la primera sala encontrarás unas piedras que te darán la clave del código Braille. Las dos filas de piedras grandes que hay a la izquierda te muestran cómo se escribe en Braille todo el abecedario. Las dos piedras que hay más a la derecha muestran la representación de los signos de puntuación.

4. Si lees la inscripción que hay en la primera sala de la Cámara Sellada verás la siguiente frase: "CAVA AHORA". Usa Excavar sobre la inscripción y abrirás la entrada a la siguiente sala.

Por cierto, la MT 28 o Excavar la encuentras en la Ruta 114.

5. En la segunda sala encontrarás varias inscripciones, pero la más importante de todas es la que está al fondo. En ella dice:

"PRIMERO RELICANTH, AL FINAL WAILORD". Ahora te toca capturar a un Relicanth y a un Wailord.

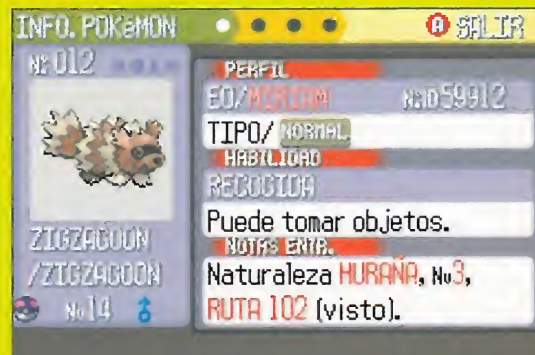
Para pillar a Relicanth tendrás que bucear por el fondo del mar de las Rutas 124 a 126, pero ojo, es un Pokémon raro así que puede que te cueste un poco. Para conseguir a Wailord, pesca un Wailmer con la Caña Buena o con la Súper Caña en la Ruta 134 y entrénalo hasta que evolucione a Wailord (nivel 40).

También puedes buscar a Wailord por la Ruta 129. Cuando los tengas, vuelve a esta sala y

LAS CLAVES PARA HACERTE CON LOS TRES REGIS, ¡¡YA!!

coloca en el primer lugar de tu equipo a Relicanth y en el último a Wailord. Lee de nuevo la inscripción y verás como se produce un terremoto.

14 EL DE LA RECOGIDA



Buscar un Pokémon salvaje que lleve algún objeto puede ser una tarea muy laboriosa. Pero siempre que quieres hacer algo difícil, existe un Pokémon que puede echarle una mano.

Si llevas un Pokémon con Recogida (ej. Zigzagoon) o que conozca el movimiento Ladrón (p. ej. Mightyena), podrás quedarte con el objeto del Pokémon rival sin necesidad de capturarlo.

13 EL DE LA CAPTURA DE LOS REGIS

Una vez que se ha producido el terremoto, ve a la Ruta 105 y haz Surf hasta una pequeña isla donde está la Cueva Insular. Para entrar en la sala donde

primera sala encontrarás la inscripción: "DERECHA, DERECHA, ABAJO, ABAJO, USA FUERZA". Es decir, desde el centro de la inscripción da dos pasos a la derecha, dos hacia abajo y usa Fuerza (necesitas un Pokémon que la conozca). En ese momento se abrirá la sala con Regirock.

El último legendario está en la Ruta 120, en una cueva llamada Tumba Antigua. La inscripción en la primera sala dice: "CON GANAS VUELA AL CIELO EN EL CENTRO". Es decir, colócate en el centro de la



espera Regice, tienes que leer una nueva inscripción: "PARA Y ESPERA A QUE EL TIEMPO PASE DOS VECES". Quédate quieto, espera dos minutos y verás la pared derrumbarse.

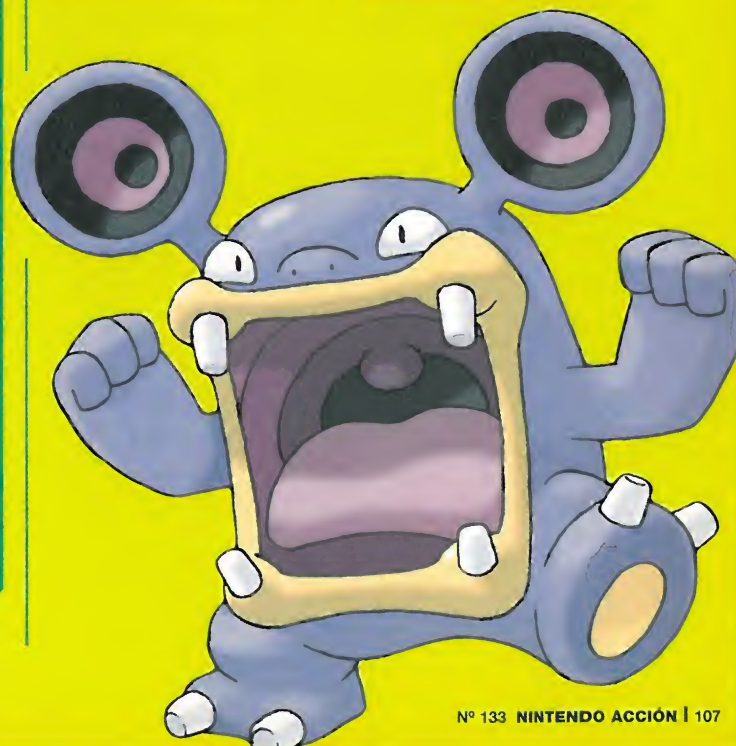
En la Ruta 111 está el Desierto de Hoenn. Cuando tengas las Gaf. Aislantes podrás adentrarte en él y llegar a la cueva Ruinas Desierto. En la

11 EL DE LOS POKÉMON "SALVAJES"



Muchos Pokémon en estado salvaje llevan objetos muy preciados por la mayoría de los entrenadores. No es fácil que un Pokémon salvaje lleve un objeto, pero aquí te diremos qué Pokémon pueden tener objetos, cuáles son esos objetos y con qué frecuencia los puedes encontrar (R: Raro, MR: Muy Raro).

POKÉMON	OBJETO QUE PUEDE LLEVAR	POKÉMON	OBJETO QUE PUEDE LLEVAR
Aron/Liaron	Piedra Dura (MR)	Hariyama	Roca del Rey (MR)
Bagon/Horsea	Escama Dragón (MR)	Koffing	Bola Humo (MR)
Banette	Hechizo (MR)	Linoone	Bayas Aranja (R)/ Baya Zidra (MR)
Cacnea/Roselia	Flecha Ven. (MR)	Loudred	Bayas Atania (MR)
Chinchou	P.Verde (MR)	Lunatone	Piedra Lunar (MR)
Clamperl	Parte Azul (MR)	Luvdisc	Esc. Corazón (MR)
Corsola	Parte Roja (MR)	Magnemite/Magnetron	Rev. Metálico (MR)
Doduo/Dodrio	Pico Afilado (MR)	Numel	Bayas Safre (MR)
Dusclops/Duskull/Shuppet	Hechizo	Pikachu	Bayas Aranja (R)/ Bola Luminosa (MR)
Geodude/Graveler	Piedra Eterna (MR)	Poochyena	Bayas Meloc (MR)
Girafarig/Kecleon	Bayas Caquic (MR)	Relicanth	Parte Verde (MR)
Grimar	Pepita	Sandshrew	Garra Rápida (MR)
Gulpin	Perla Grande (MR)	Skitty	Bayas Zanama (MR)



sala y usa Vuelo para que se derrumbe la pared de la inscripción y entra en la sala donde te espera Registeel.

15 EL DEL NUEVO MOTE DE TU PKMN

En Ciudad Portual vive el INSPECTOR DE MOTES, un señor que evalúa el nombre de tus Pokémon. Si no te gusta el

nombre de alguno de tus Pokémon, habla con el señor INSPECTOR y cámbiaselo. A continuación, si miras la tele de Hoenn verás que emiten un programa llamado LA HORA DEL INSPECTOR DE MOTES. En él, el INSPECTOR hablará de la fortuna que le espera a tu Pokémon basándose en el mote que le acabas de poner. Presta mucha atención a lo que dice.

17 EL DEL SOPLÓN DE BASES SECRETAS

Si alguna vez olvidas el lugar en el que hiciste tu Base Secreta, ve a la casa que hay a la izquierda del Centro Pokémon de Ciudad Algaria. Dentro encontrarás a un chaval al que le encanta buscar las Bases Secretas de otros entrenadores. Habla con él y te dirá donde está la tuya. ¡Vaya pillín está hecho el chaval!

18 EL DE BELDUM, METANG Y...

Cuando seas el Campeón de la Liga Pokémon ve a Ciudad Algaria y entra en la casa de Máximo. Dentro encontrarás una carta en la que te explica que ha decidido marcharse de viaje y que deja a tu cargo un Beldum de nivel 5, su favorito. Coge la Pokébal que hay al lado, incorpora a Beldum a tu equipo y dedícale a entrenarlo. Beldum es un Pokémon de tipo acero-psíquico que cuando llegue al nivel 20 evolucionará a Metang. A su vez, cuando Metang llegue al nivel 45 evolucionará a Metagros, un Pokémon con un nivel de ATAQUE físico descomunal.

19 EL DE LAS CAMPANAS CONCHA.

Si un Pokémon lleva una CAMP. CONCHA, cada vez que golpee al rival recuperará un número de PS igual a 1/8 del daño que hizo al rival. ¿A que mola? Pues la CAMP. CONCHA la puedes conseguir en la Cueva Cardumen (Ruta 125). Allí, cerca de la entrada, hay un señor que te las fabrica a cambio de cuatro unidades de SAL CARDUMEN y cuatro



de CONCHAS CARDUMEN. Pero lo GUAY es que estos objetos puedes recogerlos todos los días en el interior de la cueva. O sea que puedes conseguir todas las CAMP. CONCHA que quieras.

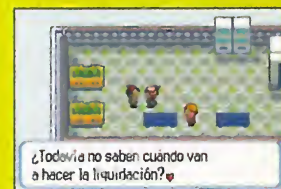
20 EL DE LA TORRE BATALLA

Después de conseguir el TICKET BARCO podrás viajar a la TORRE BATALLA, pero seguro que no sabes que en cuanto llegues, la localización de la torre aparecerá en tu

POKENAV. Ya no necesitas usar el barco. Podrás ir volando siempre que te apetezca.

21 EL DE LA SEMANA FANTASTICA

En ocasiones, en el tejado del Centro Comercial de Ciudad Calagua encontrarás unas liquidaciones que no debes perderte. Entre las cosas que puedes comprar hay una TV, algo que dará un toque hogareño y personal a tu Base Secreta. Para saber cuando son las liquidaciones, mira los anuncios de la tele de Hoenn porque ahí te lo dirán.



22 EL DE QUÉ LLEVAR A LA TORRE

Los objetos que lleve un Pokémon en la TORRE BATALLA pueden ser vitales para ganar (recuerda que dos Pokémon no puedan llevar el mismo). Recomendamos la CAMP. CONCHA; la BAYA ZIDRA (recupera 30 PS); y la HIERBA BLANCA (restaura cualquier rasgo debilitado). La BAYA ZIDRA la encuentras en las rutas 118, 119 y 123, y la HIERBA BLANCA te la da una señora a la puerta de la FLORISTERIA PITIMINI al conseguir la medalla de Ciudad Malvalona.

23 EL DEL BUSCATESOROS

En una pequeña isla que hay en la Ruta 124 encontrarás al BUSCATESOROS. Si le das unos objetos llamados PARTE, él a cambio te hará entrega de unas piedras que hacen



16 EL DE LOS 69 ENTRENADORES DE LA POKÉNAV

ENTRENADORES

BOLOSALIA

B SALIR

CAMPEÓN MÁXIMO

ESTRATEGIA

Atacar al punto débil.

POKÉMON

Los grandes de tipo ACERO.

PRESENTACIÓN

En los momentos decisivos, sigo siendo el más fuerte.

POKÉNAVIGADOR

Soy el último miembro del ALTO MANDO de la LIGA POKÉMON. Soy DRACÓN, el gran.

La PokéNav guarda registro del perfil y la localización de muchos entrenadores con los que puedes combatir. Cuando uno de estos entrenadores desea volver a combatir

verás que junto a su nombre parpadea una Pokéball. El número de entrenadores que pueden quedar registrados en la PokéNav es de 69, pero lo más importante es que

cada vez que quieran volver a combatir, su equipo habrá mejorado. Si quieres mejorar tu equipo y ganar dinero, toma nota de los entrenadores que completan tu PokéNav.

ENTRENADOR	LOCALIZACIÓN	ENTRENADOR	LOCALIZACIÓN	ENTRENADOR	LOCALIZACIÓN
Srta. Aroma Rosa	Ruta 118	Escolar Jerónimo	Ruta 116	Pokecolector Edgardo	Ruta 110
Ruinamaniaco Dacio	Ruta 111	Estudiantes Ani-Mati	Ruta 117	CriaPokémon Lidia	Ruta 117
Playera Lola	Ruta 109	Pokéfan Isabel	Ruta 110	CriaPokémon Isaac	Ruta 117
Playero Richi	Ruta 109	Pokéfan Miguel	Ruta 103	PokéGuarda Cristina	Ruta 119
Hemenos Saul-Rita	Ruta 124	Pokéabu Timoteo	Ruta 115	PokéGuarda Joaquín	Ruta 119
Entre Guay Berta	Ruta 111	Pokéabu Serafina	Monte Cenizo	Chica Erminia	Ruta 104
Entre Guay Valentin	Ruta 111	Joven Calixto	Ruta 102	Cazabichos Jaime	Bosque Petalia
Brújula Valeria	Monte Pirico	Pescador Eloy	Ruta 106	Montañero Tarsi	Ruta 112
Damisela Cintia	Ruta 104	Triatleta Adela	Ruta 110	Pareja Joven Luci-Fito	Nao Abandonada
Bella Gloria	Ruta 121	Triatleta Benjamin	Ruta 110	Entrenador Blasco	Calle Victoria
Niño Bien Gustavo	Ruta 104	Triatleta Isaías	Ruta 128	Líder Petra	Férrica
Pokemaniaco Esteban	Ruta 114	Triatleta Catalina	Ruta 128	Líder Marcial	Azuliza
Nadador Toni	Ruta 107	Triatleta Miriam	Ruta 117	Líder Erico	Malvalona
Karateka Noboru	Ruta 115	Triatleta Dan	Ruta 117	Líder Candela	Lavacalda
Guitarrista Antonio	Ruta 118	Domadragón Nicolás	Cascada Meteoro	Líder Norman	Petalia
Fogonero Bernardo	Ruta 114	Ornitólogo Roberto	Ruta 120	Líder Alana	Arborada
Campista Ezequiel	Desfiladero	Chico Ninja Lao	Ruta 113	Líderes Vito-Leti	Algaria
Pareja Mayor Juli-Nela	Cascada Meteoro	Luchadora Cecilia	Ruta 115	Líder Plubio	Arrecipolis
Bichomaniaco Bartolo	Ruta 120	Dama Parasol Miranda	Ruta 113	Alto Mando Sixto	Colosalia
Médium Silvio	Ruta 123	Nadadora Geno	Ruta 124	Alto Mando Fátima	Colosalia
Médium Jade	Ruta 123	Dominguera Diana	Desfiladero	Alto Mando Nivea	Colosalia
Caballero Gabino	Ruta 121	Gemelas Ali-Lia	Ruta 103	Alto Mando Dracón	Colosalia
Escolar Corina	Ruta 116	Marinero Ernesto	Ruta 125	Campeón Máximo	Colosalia

evolucionar a ciertos Pokémon. Por la **PARTE AZUL** recibirás la **PIEDRA AGUA**; por la **PARTE ROJA** la **PIEDRA FUEGO**; por la **PARTE VERDE** la **PIEDRA HOJA**; y por la **PARTE AMARILLA** la **PIEDRA TRUENO**. La **PARTE ROJA**, **AZUL** y **AMARILLA** están en la **Ruta 124** y la **VERDE** en la **126**. Todas están en pequeñas islas situadas en zonas a las que solo puedes llegar buceando.

CONSIGUE UNA MASTERBALL EN LA LOTERÍA POKÉMON

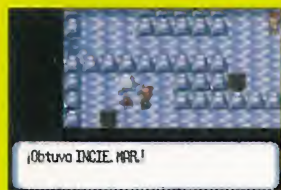
24 EL DE NO OLVIDAR LA MASTERBALL

La **GUARIDA AQUA** en Zafiro y la **GUARIDA MAGMA** en Rubi está al **norte de Ciudad Calagua**. Dentro encontrarás la **Masterball**, así que no olvides recogerla porque después de vencer al líder de los malos, no podrás volver a por ella. De todas formas, si te ha pasado eso puedes probar fortuna en la **LOTERÍA POKÉMON** del Centro Comercial C. Calagua.



25 EL DEL INCIENSO MÁGICO

A veces, para conseguir un **HUEVO** de una determinada especie hay que usar un objeto especial. Por ejemplo, conseguir un **HUEVO** de **Azurill** solo es posible si antes de llevar a la **GUARDERÍA** a una pareja de **Marill** (los puedes capturar en **Ciudad Petalia** haciendo **Surf**), equipas a alguno de sus miembros con un **INCIENSO MAR**, un objeto que consigues en la **tercera planta de Monte Pirico**.



Para conseguir un **HUEVO** de **Wynaut** de una pareja de **Wobbuffet** (los capturas en la **Zona Safari**), equipa a uno de ellos con **INCIENSO SUAVE**, otro objeto que también consigues en **Monte Pirico**.

Los inciensos mágicos de **Monte Pirico** resultan muy útiles si los lleva un Pokémon durante el combate. El **INCIENSO SUAVE** baja la precisión del rival y el **INCIENSO MAR** aumenta el poder de los ataques agua.

26 EL DEL TUTOR DE LOS POKÉMON

El **Tutor de Movimientos** vive en un lugar tranquilo llamado **Pueblo Pardal**. Tiene la habilidad de refrescar a los Pokémon aquellos movimientos que olvidaron al subir de nivel. Para prestarte sus servicios el **Tutor de Movimientos** te pedirá un objeto llamado **Escama**. **Corazón**. Pero conseguir una

de estas **Escamas Corazón** es difícil. Para hacerlo necesitarás usar la **MO Buceo** y buscar, con el **Buscaobjetos**, por el fondo marino de las **124** a **128**. También puedes usar la **Caña Buena** o la **Súper Caña** y pescar a **Luvdisc** en la **Ruta 128** o en **Ciudad Colosalia**. Algunas veces los **Luvdisc salvajes** llevan una **Esc. Corazón**.

A veces, cuando llevas un Pokémon al **TUTOR DE MOVIMIENTOS**, te encuentras con la sorpresa de que un **Pokémon evolucionado** es capaz de aprender más movimientos que la especie no evolucionada. Por ejemplo, **Bellossom** puede aprender **Hoja Mágica**, cosa que **Oddish** y **Gloom** no pueden hacer.



27 EL DE APRENDER A PESCAR

Una de las formas de capturar Pokémon acuáticos consiste en pescarlos con varios tipos de cañas. La **CAÑA VIEJA** está en **Pueblo Azuliza**. Es importante que aprendas a pescar con ella. Cuando veas que un Pokémon ha picado, tira de la caña para que no se te escape. Después, en la **Ruta 118** encontrarás la **CAÑA BUENA**, bastante más efectiva que la **CAÑA VIEJA**. Finalmente, en **Ciudad Algaria** encontrarás la **SUPER CAÑA**.



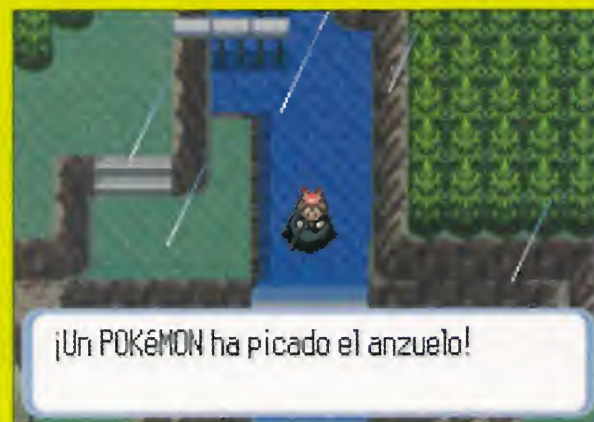
28 EL DE COGER A FEEBAS Y MILOTIC

A **Feebas** lo encuentra pescando en la **Ruta 119**. Es una tarea que requiere mucha paciencia, así que presta

atención. Lo primero que necesitas es una **caña** y un **Pokémon que sepa Surf** (tendrás que pescar mientras haces **Surf**). A continuación debes tener en cuenta que si dividimos la zona de pesca de la ruta en cuadrados por los que te puedes desplazar haciendo **Surf**, la ruta tendría varios cientos de cuadrados. **Feebas** puede ser capturado en solo en **SEIS**, pero cada vez que cambies la frase de moda en **Pueblo Azuliza**, estos seis cuadrados cambiarán de posición de forma aleatoria.

Coge una **caña** (por ejemplo la **CANA VIEJA**), luego ve a la **Ruta 119** y haz **Surf**. Pesca en una zona unas cinco veces y si no encuentras a **Feebas**, ve a la siguiente. En definitiva, barre toda la zona de pesca y cuando llegues a un cuadrado en el que esté **Feebas**, tranquilo, no tendrás problemas para encontrarlo. Recuerda que si no cambias la frase de **Pueblo Azuliza**, los cuadrados o zonas en los que encuentres a **Feebas** no cambiarán, así que cuando quieras podrás volver a por más.

Cuando tengas a **Feebas** procura alimentarlo a base de **Pokécubos** que aumente su belleza (usa la **Baya Atania** y la



Baya Mais). Cuando la belleza de **Feebas** sea muy alta evolucionará a **Milotic**.

29 EL DEL ESFUERZO POKÉMON

Conseguir la cinta que da la mujer de **CURRO** en el mercadillo de **Ciudad Portual** requiere gran esfuerzo. Piensa

que cada Pokémon tiene una especie de depósito en el que acumula **Puntos de Esfuerzo** y que se va llenando con cada combate. Pues bien, si usas **VESTIDURA (FAMILIA ESTRATEGA)** en la **Ruta 111** y se lo equipas a un Pokémon, el número de combates que necesitarás para recibir la cinta se reducirá a la mitad.

¡Todavía alucino! Qué maravilla de trucos nos han traído los expertos de Nintendo Acción.



30 EL DE LAS BAYAS QUE CURAN



En **Hoenn** existen más de treinta tipos distintos de bayas. Algunas están especialmente indicadas para hacer **Pokécubos**, pero otras son de más utilidad si las usas para curar a los **Pokémon**. Aquí tienes una lista con las que todo entrenador debería llevar en su **MOCHILA**. ¡Ah! Y si quieres tener muchas, no olvides plantarlas y regarlas.

BAYA	CURA	LA ENCUENTRAS EN
BAYA ATANIA	Sueño	Rutas 104, 116, 121 y 123
BAYA CAQUIC	Confusión	Rutas 104, 114, 121 y 123
BAYA MELOC	Envenenamiento	Rutas 102, 104, 112, 120 y 123
BAYA PERASI	Congelación	Rutas 104, 120, 121 y 123
BAYA SAFRE	Quemaduras	Rutas 104, 112, 121 y 123
BAYA ZREZA	Parálisis	Rutas 103, 104 y 123



LOS MEJORES TRUCOS

Códigos, passwords, estrategias y todos los secretos para tus juegos favoritos de GameCube

BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS

Desbloquear arenas multijugador:
Cemetery. para desbloquearlo completa la misión 1 con puntuación "Slayer".
Initiative. Para desbloquearlo completa la misión 8 con puntuación "slayer".
Quarry. Para desbloquearlo completa la misión 11 con puntuación "slayer".



Personajes

Multijugador ocultos:
Vampiro: Completa la misión 1 con puntuación "professional".
Vampiresa: Completa la misión 1 con puntuación "slayer".
Esqueto: Completa la misión 2 con puntuación "professional".
Demonio: Completa la misión 3 con puntuación "professional".
Tara: Finaliza la misión 3 con puntuación "slayer".
Bestia-murciélago: Completa la misión 4 con puntuación "professional".
Zombi: Completa la misión 4 con puntuación "slayer".
Materani: Completa la misión 5 con puntuación "professional".
psyco paciente: Completa la misión 6 con

puntuación "professional".
Sid: Completa la misión 6 con puntuación "slayer".
S&M esclavo: Completa la misión 7 con puntuación "professional".
S&M amante: Completa la misión 7 con puntuación "slayer".
Fait: Finaliza la misión 8 con puntuación "professional".
Guerrero zombi: Completa la misión 9 con puntuación "professional".
Kakistos: Completa la misión 9 con puntuación "slayer".
Abominator: Completa la misión 10 con puntuación "professional".
Chainz: Completa la misión 10 con puntuación "slayer".
Gorila zombi: Completa la misión 11 con puntuación "professional".
Joss Whendon: Finaliza la misión 12 con puntuación "professional".
Chris: Completa la misión 12 con puntuación "slayer".

BUSCANDO A NEMO

Selección nivel:
 presiona Y(3), B(2), X, B, Y, X, B, Y, B, Y, B, Y, X, Y(2) en la pantalla de título, luego empieza una nueva partida o carga una partida grabada y al pausar el juego tendrás acceso a una nueva opción para seleccionar el nivel que quieras.
Invincibilidad: Presiona Y, B(2), X(3), Y(2), B(3), X(4), B, Y, X(3), B, X, Y, X(2), B, X(2), Y, X, B, X(3), Y en la pantalla de título, después carga una partida o empieza una nueva. La invencibilidad no está activada al empezar la partida, tendrás que ir a la opción de cheats en la pantalla de pausa una vez estés jugando.
Créditos: Presiona Y, B, X, Y(2), B, X, Y, B, X, Y, B(2), X, Y, B, X, Y, B, X(2), Y, B, X en la pantalla de título, ahora empieza una partida cargada o nueva, pausa el juego y entra en la opción de cheats para ver los créditos.
Nivel secreto: presiona Y, B, X(2), B, Y(2), B, X(2), B, Y(2), X, B, Y, B, X(2), B, Y en la pantalla de título, empie-

za una partida nueva o cargada y en la opción de cheats del menú de pausa del juego podrás activar el nivel secreto.

Solución del rompecabezas:
 Para solucionar el rompecabezas de las tuberías simplemente al entrar en el cuatro del puzzle mira a la pared que hay justo detrás de ti y hallaras la solución.



ENTER THE MATRIX

Modo trucos
 Accede al cheat mode del juego introduciendo CHEAT.EXE en el motor hacker del juego. Al hacer esto, desbloquearás el menú trucos. Ahora, tan solo tienes que introducir uno de los siguientes códigos:
Máximo poder de fuego
 0034AFFF
Munición ilimitada
 1DDF2556
Foco ilimitado
 69E5D9E4
Recuperación de foco más rápida
 FFF0020A
Salud ilimitada
 7F4DF451
Nivel extra
 13D2C77F
Enemigos sordos
 4516DF45
Enemigos ciegos
 FFFFFFFF
Modo turbo
 FF00001A
Pelea multijugador
 D5C55D1E
Gravedad baja
 BB013FFF
Logos rápidos
 7867F443
Conducción del Taxi
 312MF451



F-ZERO GX

Copa "Diamond"
 Acaba las copas Ruby, Sapphire y Emerald en primer puesto bajo dificultad normal o experto.
Clase Maestra
 Acaba las copas Ruby, Sapphire y Emerald en primer puesto bajo dificultad experto.
Nave Dark Schneider
 Completa el juego en modo historia.
Partes de la máquina F-Zero AX Completa el juego en modo historia bajo dificultad difícil.
Circuitos F-Zero Ax Gana las cuatro copas en el modo Grand Prix bajo dificultad maestra.

HULK

Invulnerable
 Introduce GMMSKIN en el menú trucos.
Regenerador
 El código es FLSHWND.
Toda la rabia
 ANGMNGT.
Continuaciones
 GRNCHTR.
Desbloquear todos los niveles
 TRUBLVR.
Jugar como Hulk gris
 Encuentra un terminal durante el juego e introduce JANITOR.



P.N. 03

Traje Blackbird: completa el juego en dificultad fácil o normal.
Traje Suit: Cuando consigas traje Blackbird, completa el juego por segunda vez a partir de la misma partida salvada pero en dificultad normal o difícil.
Traje Thunderbird: completa el juego con todos los trajes que tienes en el inventario bajo cualquier dificultad.
Modo extra: completa el juego bajo cualquier dificultad para obtener un modo extra.

VIEWTIFUL JOE

Jugar como la novia:
 Completa el juego en el modo adulto.
Jugar como el Capitán Azul:
 Completa el juego en el modo Ultra V.
Jugar como Alastor:
 Completa el juego en el modo V.
Modo Ultra V:
 Completa el modo V.
Modo super:
 Completa el juego con clasificación "Rainbow V".
 Empieza una partida nueva, resalta el mismo personaje con el que acabaste y pulsa Z.

WARIO WORLD

Minijuegos para GBA
 Consigue 8 tesoros en las siguientes localizaciones que ponemos justo aquí:
 Greenhorn Ruins.
 Shivering Mountains.
 Horror Manor.
 Beanstalk Way.
 Mirror Mansion.
 Pecan Sands.
 Wonky Circus.
 Greenhorn Forest

XGRA

Desbloquear Templo:
 Completa el modo "season" llegando al primero en todas las carreras y teniendo todos los objetivos completados.

X-MEN 2

Todos los fans de este flipante beat'em up están de suerte. Tenemos los mejores trucos que tienes que meter en la pantalla del menú principal. El código para elegir nivel lo verás en la pantalla principal. Y para hacerte un X-men invulnerable, o congelar la acción, activa el truco de Cheats.
Desbloquea todos los disfraces y extras de vestuario X-Men
 B, X, B, Y, Y, Y, L, L, Z
Desbloquea todos los archivos y películas de Cerebro
 B, X, B, Y, Y, Y, R, R, Z
Desbloquea el menú para elegir nivel
 B, X, B, Y, B, X, L, R, Z
Desbloquea el menú de Cheats
 B, B, X, X, Y, Y, X, X, L, L, R, R, Z

BILLY HATCHER AND THE GIANT EGG



Para desbloquear personajes:

– **Rolly.** Completa la misión cuarto de "pirate island" para desbloquear a Rolly.
 – **Chick.** Completa la misión cuatro de "Dino Mountain" para desbloquear a Chick.
 – **Ed.** Completa la misión cuatro de "Snow level" para desbloquear a Ed.
 – **Bantam.** Completa la misión cuatro de "blizzard castle" para desbloquear a Bantam Scrambled.

Para encontrar los "Sonic Eggs":

Completa un mundo con todos los personajes y aparecerá un "sonic egg" en cada fase de ese mundo.
Desbloquear misiones secretas:
 – **Misión 57.** completa la galería de huevos.
 – **Misión 58.** completa todas las misiones (de la 1 a la 56).
 – **Misión 59.** consigue las 280 monedas
 – **Misión 60.** consigue la puntuación "s" en todos los niveles.



MOVILFACE

TODOS LOS SERVICIOS PARA TU MÓVIL Compatible con:

NOKIA - SAMSUNG - ERICSSON - SIEMENS - MOTOROLA - SONYERICSSON - ALCATEL - PHILIPS - SAGEM

Recuerda!, todo lo que buscas esta en el **7667**

o llamando al 806.588.672, tu eliges!

TOP EXITOS

- Zanarkand**
DANCE/TECHNO 966512
- Flying Free**
DANCE/TECHNO 966214
- Bola De Dragón**
TELEVISIÓN 966503
- Terminator**
CINE 965939
- The Legend Of Zelda**
VIDEOJUEGO 967095
- Radical**
DANCE/TECHNO 966270
- Mortal Kombat**
VIDEOJUEGO 967321
- Son De Amores**
POP NACIONAL 967093
- Scorpia**
DANCE/TECHNO 966541
- Crash Bandicoot**
VIDEOJUEGO 966407

TONOS

PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

(A) Por SMS (mensaje):

Envía TONO196 y la referencia al 7667.

Ejemplo: TONO196 966512

(B) Por TELÉFONO:

Llama al 806.588.672, marca la referencia y tu número de móvil.

EXITOS TOP 40

NOVEDAD

- 967168 Grital - OT2
- 967339 Te Necesito - POP NACIONAL
- 967314 Tanto La Quería - POP NACIONAL
- 967340 Encontrarás - POP NACIONAL
- 967238 No Es Lo Mismo - POP NACIONAL
- 967348 White Flag - POP INTERNACIONAL
- 967211 Rosa Y Espinas - POP NACIONAL
- 967173 Going Under - ROCK INTERNACIONAL
- 967364 Where Is The Love? - POP INTERNACIONAL
- 967287 Caprichosa - POP NACIONAL

NACIONAL

- 967140 Papi Chulo - POP
- 967338 Sigo Vivo - POP
- 966838 La Madre De José - POP
- 967397 Tabaco Y Chanel - POP
- 967160 La Casa Por El Tejado - POP
- 967392 Molinos De Viento - ROCK
- 967353 La Costa Del Silencio - ROCK
- 966800 Ojé - POP
- 967342 Volver A Disfrutar - POP
- 966782 Bye Bye - POP
- 967393 Angel Malherido - POP
- 967352 El Mundo A Mis Pies - POP
- 967388 The Flame - ROCK
- 967276 Down - RAP
- 966806 Leca - POP
- 967392 Pálidos Marchitos - POP
- 967379 Tengo Que Enamorarte - POP
- 967136 Más Que Nada (Anun. Tango Slip)
- 966623 Dime - EUROVISIÓN
- 967391 Chachi Piruli (Eurojunior) - POP
- 966839 Me Pones A Cien - POP
- 967173 La Escencia De Tu Voz - OT1
- 967375 Tu Nombre En Cualquier Bar - OT2
- 967148 Una Noche Con Arte - POP

INTERNACIONAL

- 967111 Somewhere I Belong - ROCK
- 967396 Perverso - POP
- 967391 Baby Boy - POP
- 967160 Crazy In Love - POP
- 967399 Latin Lover - POP
- 967343 Breaking The Law - ROCK

DANCE/TECHNO

- 965855 Infected
- 966174 Groove 2.0
- 967387 Traffic
- 966306 Lethal Industry
- 967316 Insomnia
- 967319 Shake It
- 967110 Fast Food Song
- 967144 Happy Melody
- 967367 Georgia
- 967356 Masia Storm
- 967124 In Tango
- 967315 Sunlight
- 967365 Giulia
- 966558 Look At Me Now
- 966300 Diabólica
- 966936 Anglia
- 967270 Flying Free V.2

CINE

- 967120 2 Fast 2 Furious (Act A Fool)
- 965082 Misión Imposible
- 967378 El Último Mohicano (final)
- 967267 Yo El Vaquillo
- 965574 El Exorcista (Tubular Bells)
- 965956 El Último Mohicano (principio)
- 966264 La Muerte Tenía Un Precio
- 967358 Los Siete Magníficos
- 967357 E.T. El Extraterrestre
- 966637 Daredevil (Bring Me To Life)
- 966617 8 Miles

HIMNOS

- 965700 La Internacional Comunista
- 965807 Himno Nacional De España
- 967288 El Novio De La Muerte (estrol.)
- 965641 PP (Partido Popular)
- 967363 Himno Nacional U.R.S.S.
- 967362 Himno Nacional U.S.A.
- 966273 Centenario Real Madrid
- 966666 El Novio De La Muerte (estrol.)
- 965663 Real Madrid
- 967210 Químico Levanta Tira De La M...
- 966828 Himno De La Guardia Civil
- 966829 Canción Del Legionario

TELEVISIÓN

- 965966 Eres Un Cabrón Hijo Puta
- 965950 Played A Live (Anuncio Frigo)
- 967138 Las Tapitas (Anuncio ONCE)
- 965891 Los Angeles De Charlie
- 967380 I'm Lovin' It (Anuncio McDonalds)
- 966805 Pokemon
- 966840 Embrujadas (How Soon Is Now?)
- 966536 Shin Chan (estribillo)
- 967347 Los Hombres De Harrison
- 967346 Sintonía ONCE
- 966830 Verano Azul
- 967229 La Cereña (Anuncio ONCE)
- 967116 Curro Jiménez

VIDEOJUEGOS

- 965530 Super Mario Bros.
- 967377 Arkanoïd
- 966837 Comecocos
- 966403 Bombjack
- 966405 Command And Conquer
- 966406 Commande
- 966410 Galaga

NOTROS

- 966550 Ni Más Ni Menos - RUMBA
- 966583 Ratonés Coloraos - RUMBA

BUSCADOR



¡AHORA PUEDES PEDIR CUALQUIER TONO, IMAGEN O LOGO SIN SABER LA REFERENCIA Y EN CUALQUIER MOMENTO!

¿CÓMO FUNCIONA?

TONOS: Para pedir cualquier canción por SMS envía TONO196 NOMBRE-CANCION al 7667 o TONO196 INTERPRETE. Ejemplos: TONO196 ZANARKAND - TONO196 PONT AERI - TONO196 BOLA DE DRAGON - TONO196 THE LEGEND OF ZELDA

IMAGENES: Envía simplemente IMAGEN196 y la categoría o texto al 7667 y te enviaremos la mejor. Ejemplos: IMAGEN196 SHIN CHAN - IMAGEN196 MARIHUANA - IMAGEN196 XXX - IMAGEN196 CALAVERA - IMAGEN196 PUCCA

LOGOS: Envía simplemente LOGO196 y la categoría o texto al 7667 y te enviaremos la mejor. Ejemplos: LOGO196 NO FEAR - LOGO196 MARIHUANA - LOGO196 OJOS - LOGO196 AMOR - LOGO196 NINTENDO - LOGO196 SEXO

TOP IMAGENES

NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - ERICSSON



PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

(A) Por SMS (mensaje):

Envía IMAGEN196 y la referencia al 7667. Ejemplo: IMAGEN196 964910

(B) Por TELÉFONO:

Llama al 806.588.672, marca la referencia y tu número de móvil.



MILOGO

TIPOS DE LETRA

Miguel	Miguel	307	301	320
103	112			

ICONOS

307	301	320
318	311	304
316	302	326

Se original y crea tu propio Logo!

INSTRUCCIONES

- Piensa en un TEXTO.
- Elige un TIPO DE LETRA.
- Elige un ICONO (si quieres).
- Envía MILOGO196 TEXTO REF. LETRA REF. ICONO al 7667.

En un instante lo tendrás!

Por ejemplo, si escribes: MILOGO196 Miguel 104 311 y lo envías al 7667. Recibes este logo!

MIPOSTAL

IMAGENES

TU TEXTO	TU TEXTO	TU TEXTO
1027	1001	1004
1003	1006	1007
1018	1019	1020
1002	1015	1016
1010	1025	1008
1017	1005	1024

¡Crea tus propias IMAGENES y SALVAPANTALLAS!

INSTRUCCIONES

- Elige una IMAGEN.
- Piensa en un TEXTO.
- Envía MIPOSTAL196 REF. IMAGEN y TU TEXTO al 7667.

En un instante lo tendrás!

Por ejemplo, si escribes: MIPOSTAL196 1002 QUE HACEMOS ESTA NOCHE DE CENA? y lo envías al 7667. Recibes!

TONOS POLIFONICOS

- Zanarkand**
Categoría: DANCE/TECHNO Ref: 966512
- Flying Free**
Categoría: DANCE/TECHNO Ref: 966214
- The Legend Of Zelda**
Categoría: VIDEOJUEGO Ref: 967095

Pídelo por SMS Envía POLI196 y la referencia al 7667. Ejemplo: POLI196 6512

- HIMNOS**
- 6700 La Internacional
 - 5007 Himno De España
- CINE Y TELEVISIÓN**
- 5565 Eres Un Cabrón HP
 - 7120 2 Fast 2 Furious
 - 5082 Misión Imposible
 - 7267 Yo El Vaquillo
 - 5574 El Exorcista
 - 9596 El Último Mohic...
 - 6264 La Muerte Tenía...
 - 5583 Bola De Dragón
- DANCE/TECHNO**
- 6270 Radical
 - 6541 Scorpia
 - 5865 Infected
 - 6174 Groove 2.0
 - 6306 Lethal Industry

Tonos Polifónicos válidos para: NOKIA (6100, 7250i, 3510i, 7210, 3650, 3300, 6100, 5100, 6650, 6510 y 7650), MOTOROLA (T720i y C350), PANASONIC (GD 67), SAGEM (MYX5m y MYX6), SAMSUNG (S300 y V200), SIEMENS (A55, C55, M55 y S55) y SONYERICSSON (P800 y T610).

TOP LOGOS



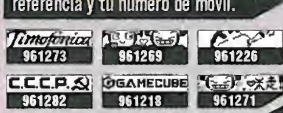
PÍDELOS ASÍ DE FÁCIL:

(A) Por SMS (mensaje):

Envía LOGO196 y la referencia al 7667. Ejemplo: LOGO196 961237

(B) Por TELÉFONO:

Llama al 806.588.672, marca la referencia y tu número de móvil.



JUEGOS VIDEOCONSOLAS LOS MEJORES TRUCOS

Ya puedes consultar fácilmente los mejores trucos por SMS. Cada vez que envías: TRUCO196 NOMBRE-CONSOLA NOMBRE-JUEGO al 7667 te enviaremos un nuevo truco. Como tener vida infinita, munición ilimitada, acceder a todos los niveles, etc...

Envía al 7667 por ejemplo: TRUCO196 PS2 DMC2 TRUCO196 XBOX STEEL BATTALION TRUCO196 PSX FIFA2003 TRUCO196 GAMECUBE RESIDENT EVIL

SALAS DE CHAT

Conoce un montón de gente nueva en nuestras salas de chat. Hay salas de chat para todos los gustos como por ejemplo: Ligar con Chicos, Ligar con Chicas, Amistad, Imaginarium, Deportes, etc. etc. etc.

Para entrar envía ahora CHAT196 al 7667

Para ver todas las opciones envía CHAT196

PIROPOS

Envía simplemente PIROPO196 al 7667 y envía con los mejores piropos que existen en la tierra. Prueba también diferentes categorías: DISTANCIA, GRACIOSO, VERDE, FEA,...

Ejemplo: PIROPO196 VERDE

CHISTES

Aburrido? Nunca te acordas de un buen chiste en el momento oportuno? Envía CHISTE196 al 7667 y al instante puedes reírte con los amigos/as. Prueba también las categorías: FEMINISTA, LEPE, BIN LAOEN, VERDE,...

Ejemplo: CHISTE196 MACHISTA



LOS MEJORES TRUCOS

Si estás atascado en cualquier juego de Game Boy Advance, tranquilo, nosotros tenemos la solución

DIGIMON BATTLE SPIRIT

Black Agumon y Black WarGreymon
Completa el juego dos veces con dos personajes distintos.

Gabumon y Omnimon
Completa el juego con todos los básicos, Lopmon y Black Agumon.

Impmon
Completa el juego con 300 o más D-Spirit, y acabando con Impmon.
Lopmon y Kerpymon
Completa el juego con tres personajes distintos.

DOWNFORCE

Códigos
aquí tienes los códigos de todos los modos de juego disponibles

- Modo Intermedio, pista oculta y coche oculto 63068.
- Modo Experto, pista y coche ocultos 45120.
- Modo Intermedio y coche oculto 32906.
- Modo Intermedio
El código es 41966.



GOLDEN AXE

Selección de nivel
Primero entra en el modo arcade. Mantén pulsado Abajo/Izquierda + B y después pulsa Start en la pantalla de selección de personaje. Verás que aparece un número en la parte superior de la pantalla, a la izquierda. Usa el pad para cambiarlo y empezar en el correspondiente nivel.
Nueve continuaciones
Selecciona el modo arcade de nuevo. Entonces mantén la diagonal Abajo Izquierda + A + R. Suelta los botones y pulsa Start. Vidas garantizadas.



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER

All-Stars africanos
Gana la copa internacional con un equipo del continente africano.
All-Stars americanos
Gana con uno americano.
All-Stars asiáticos
Gana la copa con cualquier equipo asiático.

All-Stars europeos

Que sea ahora un equipo europeo el campeón.

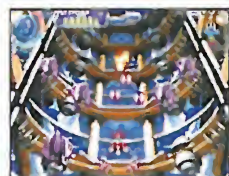
All-Stars mundiales

Gana con cualquier equipo de todo el mundo.

IRIDION 2

Modo Jukebox
Introduce CH4LL como password, y a continuación todo esto.

Nivel	Avanzado
2	9PTBY
3	TYHLY
4	9VDBW
5	SLZGW
6	TDZQ4
7	5M!H6
8	N59G6
9	558GY
10	54!H4
11	PCGZW
12	NPH74
13	9GF46
14	SOL46
15	9!H84
End	4RC8!



KIRBY: NIGHTMARE IN DREAMLAND

Ya tenemos los primeros trucos para él. Tomad buena nota.

Modo maestro
Completa el juego y entra en el menú minijuegos.

Modo extra
Completa la aventura con el 100 % en el ranking y accede a él en el menú aventura.

Meta-Caballero
Completa el modo extra al 100 % para desbloquearlo en el menú de minijuegos.

MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND

Modo Dios
Introduce MODEDEDIEU, o MODEDOUX como password y a partir de ahora serás invencible.

Todos los niveles
Introduce los siguientes códigos:

Nivel	Password
Nivel 1 . . .	DOSSARD
Nivel 2 . . .	CUBIQUE
Nivel 3 . . .	CHEMIN

Nivel 4 . . .	BLONDEUR
Nivel 5 . . .	BLESSER
Nivel 6 . . .	AVOCAT
Nivel 7 . . .	AFFINER
Nivel 8 . . .	LAINE
Nivel 9 . . .	MESCLUN
Nivel 10 . . .	NORME
Nivel 11 . . .	ORNER
Nivel 12 . . .	PENNE
Nivel 13 . . .	QUELQUE
Nivel 14 . . .	REPOSE
Nivel 15 . . .	SALIFIER
Nivel 16 . . .	TROPIQUE
Nivel 17 . . .	VOTATION



MEGAMAN BATTLE NETWORK 3

Máquina de Números
Introduce uno de los siguientes códigos en la máquina de números que encontrarás dentro de la tienda de Higsby, para conseguir el ítem.

Air Chute 3 chip
Código:15789208

Air Shoes
Código:23415891

Copy Damage chip
Código:01697824

Enemy Search sub-chip
Código:87824510

Full Energy sub-chip
Código:56892168

Fumikomi Cross S chip
Código:76889120

Guts Straight S chip
Código:95913876

Mini-Energy sub-chip
Código:86508964

Muramasa Blade M chip
Código:35331089

Open Lock sub-chip
Código:35331089

Paladin Sword P chip
Código:03284579

Quick Gauge
Código:67918452

Set Sand
Código:19878934

Shinobi Dash sub-chip
Código:24586483

Spin Blue
Código:11002540

Spin Green
Código:28274283

Spin Red
Código:072563938

Spin White
Código:77955025

Spread Gun chip
Código:31549798

Untrap sub-chip



Código:05088930
Variable Sword F chip
Código:63997824
Weapon Level + 1
Código:41465278

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES

Extras multijugador
Simplemente completa el juego con los ocho artefactos para obtener el nivel Misty Mountains. Además, si completas el juego con dos personajes diferentes bajo cualquier dificultad obtendrás un modo de juego extra.
Final oculto
Si completas el juego con todos los personajes disfrutarás de un final diferente y único.

ROCK "N" ROLL RACING

Correr como Olaf
En el menú de selección de conductor resalta a Tarquinn, y mantén pulsados L+R+Select. A continuación pulsa Derecha, y hala, ya está.
Nivel Inferno en modo VS
En el menú de selección de planeta tienes que resaltar NHO, y después mantener pulsados L+R+Select para, finalmente, pulsar Derecha.

STUNTMAN

Cheat mode
En la pantalla donde salen los programadores (Fernando y Guillaume), pulsa a la vez Izquierda, Derecha, Select y B. Oirás un efecto de sonido para confirmarte que esto ha funcionado. Ahora, durante el juego, podrás saltarte las pruebas

simplemente pulsando Start + Select. En el menú de modos de juego (donde aparecen las opciones Stuntman Career, Arena...) prueba a pulsar Izquierda, Derecha, Select y B para desbloquear los coches y pruebas de «Stuntman».

SUPER MONKEY BALL JUNIOR

Si quieres sacar todavía un poco más de partido a tu cartucho de monos "embolaos", prueba a pulsar las siguientes combinaciones de controles en la pantalla de presentación:

Código maestro
Cuando aparezca "Press Start" en la pantalla de título, presiona rápidamente Abajo (2), Arriba (2), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B y A.
Alta resolución
Pulsa Izquierda (2), Derecha (2), Abajo (2) y A cuando aparezca "Press Start" en la pantalla de título. El juego ganará en calidad gráfica, claro que esto no es "gratis", pues se sacrificará un poco de su velocidad.

Curiosidad
Presiona Arriba (2), Abajo (2), Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, B y A.
Niveles Extra
Elige un nivel de dificultad y hazte el juego sin continuar.

TOP GEAR RALLY

Desbloquear Sienna Octane:
completa el modo championship llegando el primero en todas las carreras.

POKÉMON PINBALL: RUBÍ Y ZAFIRO



Modo para coger a Jirachi: Simplemente ve al área en ruinas y usa la "slot machine" hasta que aparezca Jirachi, a partir de cuando aparezca dispondrás de 30 segundos para atraparlo.



Pan European Game Information

Calificación por edades

Cada videojuego será clasificado dentro de uno de los cinco **niveles de edad disponibles**, siendo indicado con uno de los siguientes marcadores de edad en el frontal y trasera del mismo.

Indicadores de edad para mayores de:



Pictogramas informativos

Cada videojuego, excepto aquellos clasificados 3+, mostrará además uno o más pictogramas de contenidos en la parte trasera, **indicando las razones principales por las que ha sido dada la clasificación de edad**.



Violencia



Sexo o Desnudez



Miedo

El descriptor de miedo será utilizado con mayor frecuencia en los 7+ para indicar que el juego puede asustar a niños pequeños.



Drogas



Lenguaje Soez



Discriminación

¿Dónde mirar?

En la parte inferior del frontal del videojuego, encontramos un indicador PEGI que nos muestra la edad recomendada con la que se clasifica el producto. En la trasera, además encontraremos un pictograma que nos indica las características concretas por las que se clasifica el producto dentro de una determinada edad.



Videojuegos

Nuevo sistema de clasificación por edades de los videojuegos

www.pegi.info



Una elección de total confianza



aDeSe

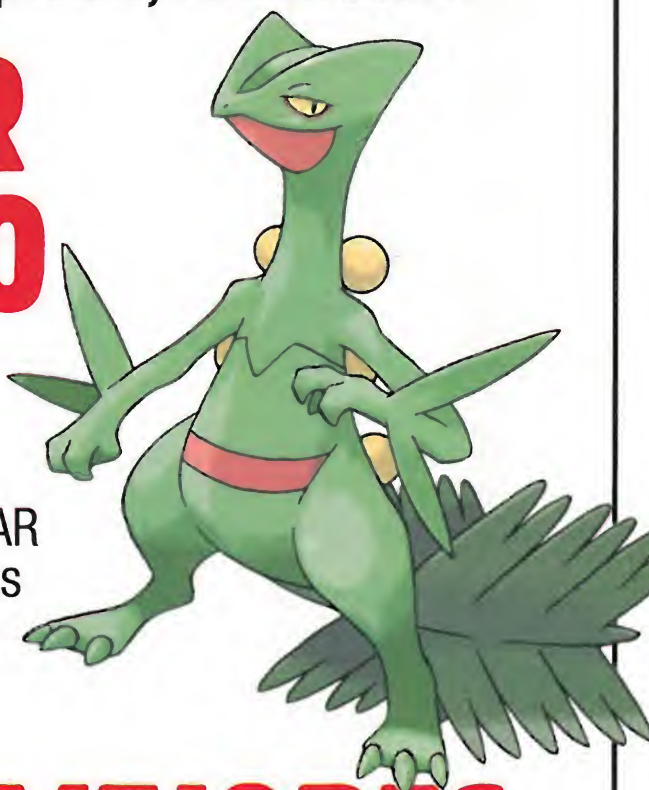
ASOCIACIÓN ESPAÑOLA DE DISTRIBUIDORES Y EDITORES DE SOFTWARE DE ENTRETENIMIENTO

www.adese.es

¡¡Esto no te lo puedes perder, entrenador!!

EL PÓSTER DEFINITIVO

Un megapóster con las fichas y datos de los 200 Pokémon. ¡EL REGALO QUE ESPERABAS PARA COMPLETAR TU COLECCIÓN! Con él podrás descubrir todos los secretos de todos los Pokémon.



VOTA LOS MEJORES TÍTULOS DEL AÑO

Tenéis la palabra. Os propondremos los candidatos a los mejores del año, y vosotros, con vuestros votos, decidiréis los mejores. ¡Participad, habrá muchos premios!

... Y UN REPORTAJE CON LOS NUEVOS JUEGOS DE ROL PARA TU GAME BOY

Temblad roleros. Temblad de emoción. Tras Golden Sun 2 y Final Fantasy... Llegan Shining Soul II, Fire Emblem, Sword of Mana y otras sorpresas que van a arrasar en GBA.

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Director: Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte: Susana Lurguie
Redacción:
Javier Domínguez (Jefe de sección)
Maquetación:
Miguel Alonso (Jefe de maquetación)
Augusto Varela
Secretarías de Redacción:
Ana Torremocha, M^a Jesús Arcones
Colaboradores: Juan Carlos Herranz,
Angel Luis Guerrero, Aleix Ibars,
Sergio Llorente, Héctor Domínguez,
Álvaro Pulido, Juan Pablo Ordóñez



Edita: HOBBY PRESS, S.A.
Directora General: Mamen Perera
Director de Publicaciones de Videojuegos:
Amalio Gómez
Subdirector General Económico-Financiero:
José Aristondo
Directora de Diseño de Publicaciones de Videojuegos: Paola Procell
Director de Producción: Julio Iglesias
Jefa de Distribución y Suscripciones:
Virginia Cabezon
Coordinación de Producción:
Miguel Vigil
Departamento de Sistemas:
Javier del Val

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
Director de Ventas: José E. Colino
Directora de Publicidad: Mónica Marín
E-mail: monima@hobbypress.es
Coordinación de Publicidad:
Mónica Saldaña
E-mail: monicas@axel.es
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 118 632

REDACCIÓN
C/Los Vascos, 17. 28040 Madrid
Tel. 902 111 315. Fax: 902 120 448
nintendoaccion@hobbypress.es

Suscripciones: Telf. 806 015 555
Fax: 902 540 111

Distribución: España.
C/General Perón, 27 - 7ª planta
28020 Madrid Tel. 914 179 530
Transporte: BOYACA. Tel. 917 478 800
Imprime: RUAN. Avda. Industria, 33
28100 Alcobendas (Madrid)
Depósito Legal: M-36689-1992
© 1993 Nintendo. All Rights Reserved.

"Nintendo", "Nintendo Entertainment System", "N.E.S.", "Super Nintendo Entertainment System", "Super NES", "Game Boy", "Nintendo Acción" and "Mario" are trademarks of Nintendo. Todos los títulos aparecidos en esta revista son marcas registradas o copyrights de Nintendo of America Inc. Adicionalmente, los siguientes nombres son marcas registradas o copyrights de las firmas señalada TM, © y ® en juegos y personajes pertenecientes a compañías que comercializan y autorizan estos productos. NINTENDO ACCIÓN no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas por sus colaboradores en los artículos firmados.

Prohibida la reproducción por cualquier medio o soporte de los contenidos de esta publicación, en todo o en parte, sin permiso del editor.



Hobby Press es una empresa de Axel Springer

axel springer

Fondos WAP55 un espacio y el código de tu fondo **7494**
 en color para tu móvil
 O LLAMA AL 806 41 69 90

cine, coches, viajes, animales, deportes...



ANIMACIONES

Juegos Java envía **JUEGOS33** un espacio y el código del juego al **7494** o llama al 806 41 69 96



Logos tonos ENVÍA **LT50+** UN ESPACIO Y EL CÓDIGO DEL LOGO O TONO **7494**
 O PÍDELOS LLAMANDO AL 806 41 69 96 EJ: LT50 50412 SIEMENS



54391 Son de amores Andy y Lucas
 55058 Cara al sol Himno
 62050 Los Munsters tv
 54210 Fiesta pagana Mago de oz
 54394 No es lo mismo Alejandro Sanz
 54353 Papi Chulo El chombo
 55011 Himno de España Himnos
 62073 Shin Chan tv
 55024 Himno de la Legion Himno
 62096 Las tapitas Anuncio Once
 59743 Where is the love Black Eyed Peas
 54388 La madre de Jose El canto del loco
 62023 Simpsons tv
 68014 Hala Madrid himno
 62027 Fraggles rock tv
 54276 Ni mas ni menos Los Chichos
 60570 Bring to life Evanescence

68002 Cant del Barca himno
 54387 Loca Malena Gracia
 51027 Mission impossible cine
 51005 El Exorcista cine
 59608 8 mile Eminem
 59709 Crazy in love Beyonce feat. Jay Z
 54368 Bye bye David Civera
 59168 No woman no cry Bob marley
 62039 Rasca y pica tv
 57005 Tarzan Grito
 68030 Centenario Real Madrid Himno
 53205 Samba adagio Safri duo
 65021 Paquito chocolatero yeye
 68004 Athletic de Bilbao himno
 51021 La Pantera rosa cine
 59045 Tubular bells Mike oldfield
 55059 Asturias Patria querida Himno

51003 El bueno el feo y el malo cine
 51000 Star wars darth vader cine
 59626 In Da Club 50 Cent
 68001 Atletico de Madrid himno
 54274 Hasta que el cuerpo... Mago de Oz
 60238 Nothing Else Matters Metallica
 72107 Braveheart DJ Sakin
 53379 Who said Planet Funk
 60636 Animal nitrate Suede
 64122 Sundown S Club
 60634 Say cheese Fast food rockers
 53378 Time of our lives Paul Van Dyk
 60633 12.51 The Strokes
 54403 Molinos de viento Mago de Oz
 64121 Mixed up world Sophie Ellis Bextor
 64119 Slow Kylie Minogue
 60632 Attitude Suede

pelifónicas o llama al 806 41 69 90

envía **TONOS50** un espacio y el código del tono al **7494**
 si no está el tono que estás buscando envía **TONOS50** seguido de un espacio y una palabra que lo identifique (el cantante, el título...) al 7494

82652 FIESTA PAGANA
 83599 PAPI CHULO
 83796 LA MADRE DE JOSE
 83584 BRING ME TO LIFE
 83604 LOCA
 80017 MISSION IMPOSSIBLE
 83228 SAMBA ADAGIO
 83188 REAL MADRID
 80025 THE SIMPSONS
 80726 NO WOMAN NO CRY
 81689 ROSAS Y ESPINAS
 82935 NOCHES DE BOHEMIA
 83662 CRAZY IN LOVE
 82717 NOTHING ELSE MATTERS
 82172 BARCELONA
 81690 BYE BYE
 80001 IN DA CLUB
 83850 LAS TAPITAS
 83655 THUNDERS TRUCK
 83675 FLIGHT 673
 80043 THE TERMINATOR
 82004 A DIOS LE PIDO
 80269 FREESTYLER
 80096 PULP FICTION
 80298 MASTER OF PUPPETS
 80056 INSOMNIA
 80002 LOSE YOURSELF
 83808 HIMNO DE ESPAÑA
 83658 STAR WARS
 80093 EQUADOR
 80293 ITS MY LIFE
 80472 EVERY BREATH YOU TAKE
 80143 PINK PANTHER
 80065 FRIENDS
 81684 MUNDIAN TO BACH KE
 82835 MIENTEME
 80174 EXPEDIENTE X
 80024 THE MATRIX
 83580 WEEKEND
 83290 SIN MIEDO A NADA
 80108 BENNY HILL
 80642 ENJOY THE SILENCE
 82430 DEVUÉLVEME LA VIDA
 83797 MAS QUE NADA
 83598 MARIPOSA TRAICIONERA
 80045 WITHOUT ME
 80014 JAMES BOND
 82124 ATLETICO DE MADRID
 83856 20 DE ENERO
 82284 COLOR ESPERANZA
 83609 VEN VEN VEN
 82123 ATHLETIC DE BILBAO
 80044 ROCKY
 83883 FRAGGLE ROCK
 83642 NO TE ESCAPARAS
 83585 LIBERTINE
 80606 NIGHTMARE...CHRISTMAS
 80141 JINGLE E BELLS

MAGO DE OZ
 EL CHOMBO
 EL CANTO DEL LOCO
 EVANESCENCE
 MALENA GRACIA
 FILM
 SAFRI DUO
 HIMNO OFICIAL
 THEME
 BOB MARLEY
 DAVID BISBAL
 NAVAJITA PLATA
 BEYONCE & JAY Z
 METALLICA
 HIMNO OFICIAL
 DAVID CIVERA
 50 CENT
 ANUNCIO ONCE
 ACDC
 DJ TIESTO
 FILM
 JUANES
 BOMFUNK MCS
 FILM
 METALLICA
 FAITHLESS
 EMINEM
 HIMNO
 JOHN WILLIAMS
 SASH
 BON JOVI
 THE POLICE
 THEME
 THEME
 PANJABI MC
 D. BISBAL Y E. GADEL
 TELEVISION
 FILM
 SCOOTER
 ALEX UBAGO & AMAIA
 THEME
 DEPECHE MODE
 ANTONIO OROZCO
 TANGA GIRLS
 MANA
 EMINEM
 FILM
 HIMNO OFICIAL
 LA OREJA DE VAN GOGH
 DIEGO TORRES
 SEX BOMB
 HIMNO OFICIAL
 FILM
 TELEVISION
 HOMBRES G
 KATE RYAN
 PELICULA
 VILLANCICO
 JAMELIA
 ANNIE LENNOX
 BLACK EYED PEAS
 WESTLIFE
 LIMP BIZKIT
 RANMA 1/2
 ALEJANDRO SANZ
 KATE RYAN
 NICKELBACK
 THE PRODIGY

poliéhitos o llama al 806 52 61 57

124370 GRITA! VEGA
 125354 TE NECESITO LUIS MIGUEL
 125355 TANTO LA QUERIA ANDY Y LUCAS
 125273 ECONTRARAS NATASHA ST
 111117 HOY QUE NO ESTAS A. SANZ
 124529 WHITE FLAG DIDO
 124654 ROSA Y ESPINAS CIVERA & BISBAL
 123070 GOING UNDER EVANESCENCE
 121454 WHERE IS THE LOVE BLACK EYED P.
 124850 CAPRICHOOSA CHAYANNE
 125344 VOLVER A DISFRUTAR CANTO LOCO
 125279 CARNIVAL GIRL TEXAS
 123829 DOWN JUNIOR MIGUEZ
 125096 GET IT TOGETHER SEAL

117183 GET BUSY SEAN PAUL
 126042 EL MUNDO A MIS PIES NINAS
 125092 LO NOTO HOMBRES G
 125271 FALLING HIGH SAFRI DUO
 125094 UN SEGUNDO DE PAZ EROS R.
 125009 SEND YOUR LOVE STING

para descargarte tu poliéhito
 envía **PP33**
 al **7494**
 así entrarás en el catálogo,
 donde, con su código, podrás
 descargarte tu tono polifónico

bromafono

Estos son sólo algunos ejemplos de nuestras divertidas bromas... tenemos muchas más bromas. Tenemos los gritos de todos los equipos de fútbol.

Sólo tienes que llamar al teléfono **806 52 61 57** y elegir la broma que más te guste

VIDEO ANUNCIO CUMPLE JURADO BANCO CISTERNA COCHE CUMPLE RISA RONQUIDO

UN VÍDEO-CLUB LLAMARÁ A TU AMIGO PIDIÉNDOLE UNAS PELÍCULAS... UNA AGENCIA MATRIMONIAL LE ANUNCIARÁ QUE TIENEN A SU CHICA IDEAL. UNA PEÑA DE GENTE LE LANTARÁ A TU AMIGO EL CUMPLEAÑOS FELIZ. AVISARÁN A TU AMIGO PARA FORMAR PARTE DE UN JURADO POPULAR. TU AMIGO RECLAMARÁ A TU AMIGO UNAS DEUDAS PENDIENTES. TU AMIGO RECIBIRÁ LA LLAMADA DE ALGUIEN SENTADO EN LA TAZA DE WATER. TU AMIGO RECIBIRÁ UNA TERRIBLE NOTICIA: SU COCHE ACABA DE EXPLOTAR. UNA PEÑA DE GENTE LLAMARÁ A TU AMIGO CON EL CUMPLEAÑOS FELIZ. TU AMIGO ESCUCHARÁ UNA ESCALOFRIANTE RISA DE PELICULA DE TERROR. TU AMIGO ESCUCHARÁ LOS BRUTALES RONQUIDOS DE ALGUIEN QUE DUERME.

Enfrenta2
Arriesga2
Motoriza2
Aloca2
Espera2
Desea2



Vuelven, y esta vez
lo hacen de 2 en 2

MARIO KART™ =Double Dash!!™

Con el nuevo Mario Kart vas a disfrutar el Doble.
Descubre las posibilidades que tiene llevar copiloto:
doble diversión, doble acción, doble potencia...
Llévate el Nuevo Mario kart y deja a tus rivales dobla2.



www.nintendo.es